3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.62
特稿
后触摸世纪
攻略透解
机动战士高达SEED PSP
联合对扎夫特 携带版
波斯王子 PSP
宿敌之剑
真·三国无双DS NDS
斗士之战
前线任务 NDS
1st
研究中心
游戏王对战怪兽
NDS
全残局解谜
《MHP2》极限恶搞影像
米饼爆笑狩猎生活
口袋光环收录
卷首特报
最终幻想
NDS
战略版A2
详情公开+制作人访谈
话梅杂志&3DM-SM V

黑角——装备你的装备！

你为什么需要“PSP豪华白金大礼包”？

黑角2007年隆重推出PSP系旗舰型周边产品——“PSP豪华白金大礼包”，从目前为止黑角旗下的PSP周边中，精选出12款最具代表性的产品，将之集合而成“大礼包”。

一、加强及扩展PSP的**功能**——①高保真线控耳机、⑧五星类比摇杆、⑨悬浮方向键；

二、让你的PSP使用过程更为**方便**——②PSP备用电池、③PSP电池座充、⑤USB车充、⑦伸缩式USB数据/充电线；

三、**保护**你的爱机——运动时尚包、屏幕保护膜、④UMD&记忆棒盒、⑥水晶保护壳、⑩黑角手绳；

四、让你的PSP更具**个性**！

话梅杂志&3DM-SMV

UCG与ACG工作室联袂打造

动漫影音综合情报志诞生！

最新锐 最流行 最动漫！

4月18日

全国各地报刊亭

耀目登场！

最有趣的动漫新闻

最精彩的动画场面评选

最及时的新番动画速递

最华丽的动漫MV欣赏

最优秀最罕见的动画收藏

本期关注！

掌机王Sp 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名

PSP主机 1名

一等奖

MD Max掌机 3名

OS掌机 3名

二等奖

三等奖

参与方式：只要在2007年5月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中151页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第64辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

广州市京仕登电子科技有限公司

龙泽电玩

ezflash EZflash小组

黑角电子有限公司

Ewin flash小组

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

DS Fire Link小组

广州市北通电子有限公司

Levelup网站

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅杂志&3DM-SMV

本辑特别关注

机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

PSP

完全攻略

基本系统介绍
任务模式全机体进化一览
高级技巧介绍
主力机体使用指南

P64

波斯王子 宿敌之剑

剧情流程攻略

PSP

正邪交织纠缠
演绎盖世绝技
方显王者风范
波斯王子的第三次复仇之战

P82

话梅杂志

目录

美术总监：吴松

本辑赠品

《高达SEED》主题便签簿

口袋光环Vol.62

卷首特报 006
006 最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书

掌机情报站 015
015 北美PSP正式降价30美元，销量暴增300%！
016 英国公布游戏开发商百强名单
017 美国起诉中国盗版，任天堂全力支持
018 《幻影沙漏》发售日确定
024 新作拼盘

特稿——后触摸世纪 019

日本掌机软硬件周间销量榜 026

欧美掌机软件周间排行榜 027

汉化讯息台 028

掌机黄金眼 030
030 掌机黄金眼
032 黄金眼REVIEW——怪物猎人 携带版 2nd

走近业界 034
034 《逆转裁判4》开发者访谈

前线狙击 040
040 最终幻想战略版 狮子战争
042 扣杀球场3
044 FATE/老虎斗技场
047 忍者龙剑传 龙剑
050 最终幻想XII 亡灵之翼
054 怪物农场DS
056 DS西村京太郎悬疑作品 新侦探系列 京都·热海·绝海孤岛 杀意的陷阱

特快专递 058
058 DJ Max 携带版2
062 自由奔跑

攻略透解 064
064 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版
082 波斯王子 宿敌之剑
096 真·三国无双DS 斗士之战
103 前线任务 1st

游戏万花筒 112
112 游戏万花筒
116 游戏美图秀

专区地带 118
118 手机游戏吧
120 猎人集会所
122 影漫空间
124 口袋妖怪广播台

投稿须知

话梅杂志&3DM-SMV

CONTENTS

口袋剧场 126

126 魂之狩人

研究中心 130

130 游戏王对战怪兽 世界锦标赛 2007
138 火热秘技

掌门人 140

140 掌门人
146 Levelup 坛友互动专栏
147 掌上影像馆
148 热点大家谈
149《掌机王 SP》第 60 辑中奖名单
150 交流空间
152 FAQ 电台
154 小编寄语
156 天下聚会

掌机王自由谈 161

161 iDSL，了解从接触开始
164 摔机漫谈

玩转NDS 167

167 NDS 软件学院
170 烧录卡新闻站
172 NDSL 主机个性贴纸制作完全教程

玩转PSP 176

176 PSP 软件学院

硬软综合站 182

182 掌机市场扫描
184 硬件短消息

新书特搜 188

掌机游戏综合发售表 190

口袋光环 精彩内容导视 192

感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

NDS

DS西村京太郎悬疑作品新侦探系列
京都・热海・绝海孤岛 杀意的陷阱 56
怪物农场DS 54
麻将格斗俱乐部DS
Wi-Fi对应版 139
前线任务 1st 103
忍者龙剑传 龙剑 47
游戏王对战怪兽
世界锦标赛2007 130
右脑达人 爽解！找碴博物馆2 138
真・三国无双DS 斗士之战 96
最终幻想XII 亡灵之翼 50
最终幻想战略版 A2
封穴的魔导书 8

PSP

DJ Max 携带版2 58、139
FATE／老虎斗技场 44
波斯王子 宿敌之剑 82
地牢围攻 痛苦王座 138
怪物猎人 携带版 2nd 32
机动战士高达SEED
连合对扎夫特 携带版 64、139
扣杀球场3 42
瑞奇与叮当5 138
自由奔跑 62
最终幻想战略版 狮子战争 40

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

话梅杂志&3DM-SMV

"伊瓦利斯同盟"最新作品正式公布！

文 雷伊
美编 澄香

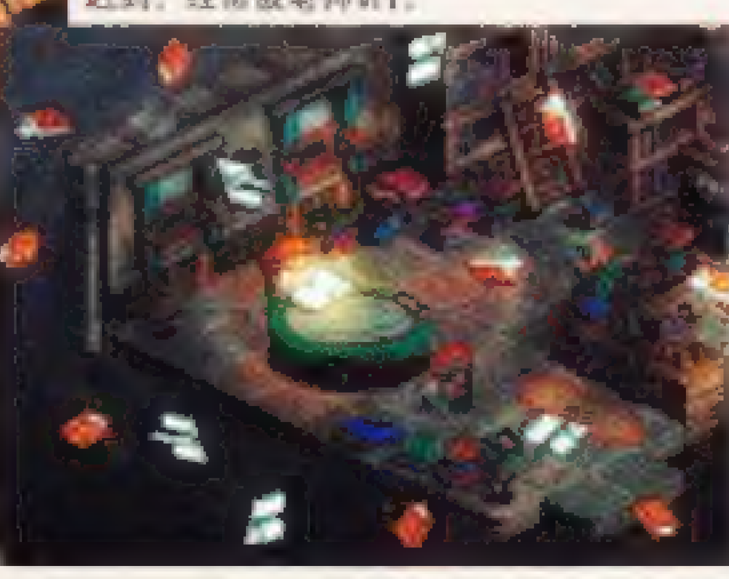
NDS 最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书
ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴のグリモア
◆Square Enix◆S・RPG◆预定2007年◆日版
◆1人◆容量未定◆售价未定◆对应周边未定

《最终幻想战略版Advance》(以下简称《FFTA》)曾经是Square Enix和任天堂重修旧好后，Square在当时的任天堂平台上推出的第一款真正意义上的大作。如今，剑走偏锋的任天堂在业界的影响可谓如日中天，而SE也"不计前嫌"地成为了时下任天堂最有力的第三方之一。这款《最终幻想战略版 A2 封穴的魔导书》(以下简称《FFTA2》)是《FFTA》的正统续作，也是去年年底公布的"伊瓦利斯同盟"系列作品中最神秘的一作。现在，厂商终于首次正式解禁了她的情报。下面就请大家跟随我们一起，去揭开这款在今年《FF》20周年纪念相关作品群中占据着重要位置的神秘作品的面纱吧！

一切，都源自那本神秘的魔导书……

和GBA版的前作一样，本作的主人公卢梭也是通过某起事件而被偶然传送到异世界伊瓦利斯的。在暑假前夕，调皮的主人公由于恶作剧而遭到了老师的惩罚，被罚前往图书馆整理图书。图书馆中散落着各种书籍，在收拾的过程中，卢梭对其中的一本古书产生了浓厚兴趣。当他准备把自己的名字写到书上去时，奇妙的事情发生了。古书发出了耀眼的光芒，卢梭被传送到了一个神奇的异世界，在那里，他将与新结识的同伴们展开一场壮大的幻想冒险。

▲淘气的卢梭不仅喜欢恶作剧，而且还老是迟到，经常被老师训。



▶▲卢梭对在整理图书时发现的古书产生了浓厚的兴趣。当他把自己的名字写上去时，古书发出了耀眼的光芒。

现实世界的主人公与异世界的女主人公，故事正是由他们的邂逅交织而成

[illegible]

主人公

卢梭

CHECK POINT ▷ 种族

[illegible]

▲有着兔子耳朵的[illegible]

女主人公

阿黛尔

▲阿黛尔不仅……

CHECK POINT

伊瓦利斯同盟

▲《FF XII 亡灵之翼》即将于月底发售……人熟知本作……样起用了伊瓦利斯……

▲《FFT 狮子战争》中加入了不少新要素，《FFTA》的主人公……其中

新要素追加，战斗更具策略性

在NDS上全新登场的本作，比起FFTA前作来将会加入不少全新的要素，比如众多新职业和新怪物等等。这些要素的加入将会使本作的战斗变得更具策略性。此外，本作中还加入了区域地图等新系统，玩家的冒险旅程将会变得更加丰富多彩。

区域地图加入，冒险更加深入

[illegible]

▶▼只要在世界地图上选择指定区域，就可以进入区域地图。地图上的[illegible]

▼只要进入任务指定场所或者进入有敌人的场所就会发生战斗。

◀在追加[illegible]目和收集情报[illegible]任务战斗。

巨大BOSS出现，激发你的挑战欲

[illegible]

▲大型敌人存在[illegible]上，不打倒它就无法过关

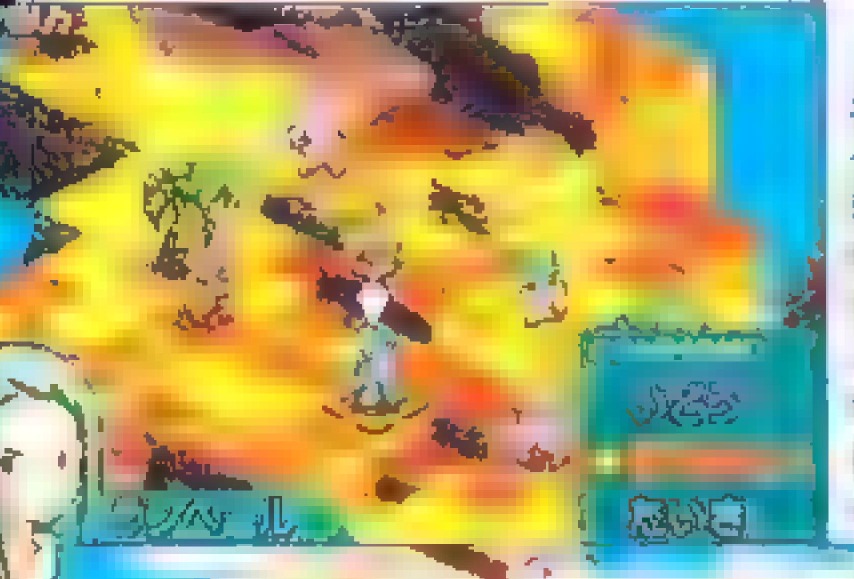
◀对于这样的大型敌人，用普通战法打起来可能会比较困难吧

CHECK POINT ▷ 神兽

[illegible]

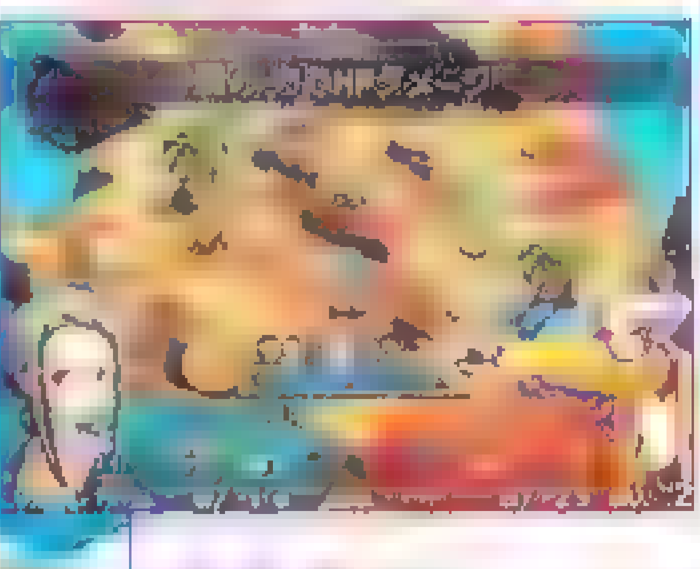
▶在前作FFTA中，只要与神兽相遇并取得胜利，就可以令它们加入。本作又是如何呢？

新职业追加，培养角色乐趣十足



使用毒攻击削弱敌战斗力！

和风味十足的新职业



使用风之力撕裂敌人！

魔法剑士类新职业

《伊瓦利斯同盟》的总监制——《浪漫沙加》系列的生父，对《FF》系列也有不小的影响。

导演 裕一 监制 秋教

GBA版《FFTA》的导演，在《FFXII》中负责菜单系统的设计。

制作人访谈

前作中就想加入的要素将在《FFTA2》中实现

村泽：

村泽：

村泽：[illegible]

村泽：[illegible]

村泽：[illegible]

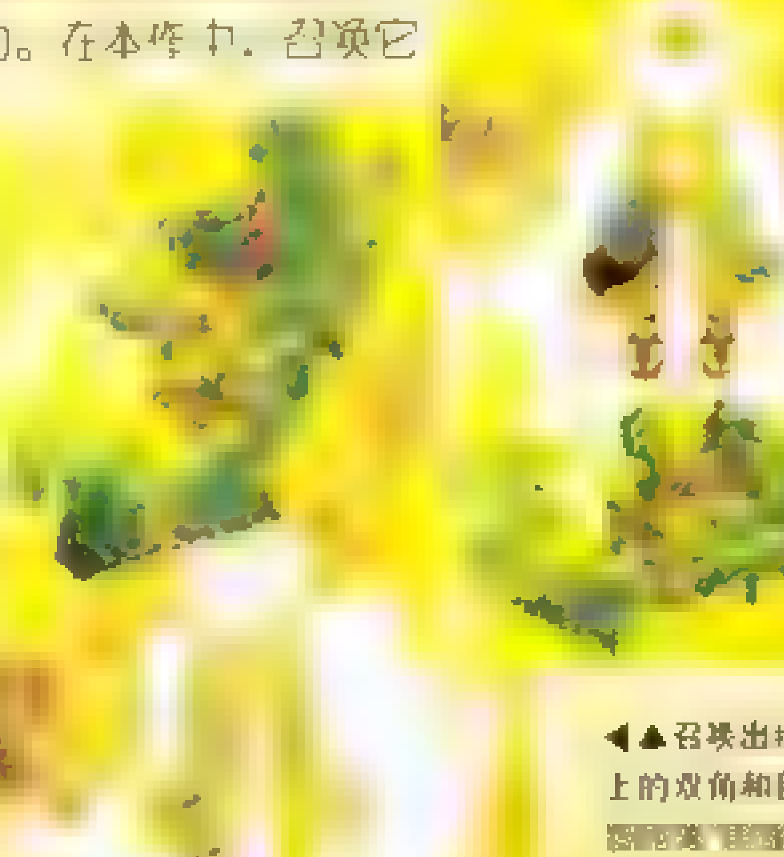
注1：任务：玩家可以在情报屋等中接受任务，以达成其的为目标。在FFTA中，除了本篇故事中的主线任务外，还有一些支线任务存在。

注2：伊瓦利斯：FFTA中的主人公马修在双亲离异后所迁居的乡下小镇。

注3：部落——游戏中组织的总称，加入以后才可以接受任务。

双画面神兽召唤，视觉效果大增

守护伊瓦利斯世界的神兽拥有着不同凡响的巨大威力。在本作中，召唤它们的演出效果将利用NDS的双屏来表示，使视觉效果得到大幅度提高。下面我们就为大家介绍本作中的神兽之一，它的攻击可以给地图上的全体敌人造成伤害。



◀▲召唤出巨大神兽后，画面会开始不停转动。头上的双角和巨大的威力不仅让人想起了《FFXII》中的[redacted]

村泽：不错。这个区域[illegible]……

[illegible]

村泽：谁知道呢。（笑）

[illegible]

村泽：嗯，这个主要是开拓各个区域。在无所有的区域中，通过[illegible]的行动，就会增加新的场所。

[illegible]

村泽：有的。为了让玩家能够深入玩到主线剧情以外的要素，任务的表现形式将会增加。此外，这次还特别在其他领域准备了特殊的任务，敬请期待。

裁判所具有的部落将是《FFTA2》的关键？

[illegible]

村泽：我认为这是《FFTA》的关键部分，以此为基础的系统在本作中不会改动。不过，这次的主体还是部落。本作中分为了"裁判所有"和"非裁判所有"两种部落。这次的裁判，并不能对对方的小组产生影响。如果在部落中配备裁判，那么即使有角色战斗不能了也不会

真正死去。不过相反的，[illegible]去了。[illegible]

[illegible]

村泽：[illegible]上本作[illegible]。[illegible]有裁判的部落将具有[illegible]的[illegible]。（笑）

[illegible]

村泽：对于部落的状态是看不到的，因此玩家无法判断对方是不是配备了裁判，是否配置了裁判对战斗来说是有很大区别的。

[illegible]

村泽：与其说新系统将成为本作的亮点，还不如说这些使战斗变得更加细节化了。发现条件，或者起动这些重要条件的感觉真的不错。这比较注重细节化，我们实现了在前作中所没有实现的东西。

《FFTA2》的舞台从时间来看与《FFXII》相近

[illegible]

村泽： [illegible]代表什么[illegible]呢？

[illegible]

村泽： 不错。本作的故事比较宏大，我[illegible]以把副标题理解为这个大主题。

[illegible]

村泽： [illegible]

[illegible]

村泽： [illegible]理解为[illegible]"A"[illegible]，也可以理解为[illegible]Adventure[illegible]。此外[illegible]"Advance"[illegible]，"A"代表了很[illegible]义。

[illegible]

河津： 席克族在《FFTA》中[illegible]成为同伴？

[illegible]

村泽： 也[illegible]比前作增加了不少，[illegible]下会产生什么新东西。

[illegible]

村泽： 从数量来说[illegible]，应该会增加[illegible]种以上。

[illegible]

村泽： 虽然前作中出现的[illegible]依然会[illegible]

[illegible]了调整，[illegible]

[illegible]此[illegible]游戏中会[illegible]

村泽： 基本上[illegible]

[illegible]

村泽： [illegible]

[illegible]

河津： 我们[illegible]

村泽： [illegible]正在稍作调整。如果[illegible]到压力，所以想[illegible]

[illegible]

村泽： 毕竟是相同的世界。在伊瓦利斯

> **注4：** 裁判——监督在战斗中是否有人违反了法规。如果受到其警告的话会接受惩罚，如果犯规过度就会被送往监狱。
>
> **注5：** 法规——简而言之就是战斗的规则
>
> **注6：** 监狱——违反规则后被送往的收容所。
>
> **注7：** 魔导书——《FFTA》中将主人公马修带往伊瓦利斯的古书
>
> **注8：** 席克族——战斗能力颇高，外形如猪一样的种族。智力不是很高，因为很胖，所以行动缓慢。

[illegible]

河津：[illegible]

村泽：[illegible]

村泽：[illegible]

河津：[illegible]

村泽：[illegible]

村泽：[illegible]

以各种形式展开的“伊瓦利斯同盟”

[illegible]

河津：[illegible]

村泽：[illegible]

村泽：[illegible]

河津：[illegible]

河津：[illegible]

河津：[illegible]

村泽：[illegible]

河津：[illegible]

注9：[illegible]之兽人 [illegible] 在本次公开的画面中与卢[illegible]共同行动的角色 [illegible] 目前都不明朗

注10：莫古利 [illegible] 在本作的插画中[illegible]走行鸟尾巴的角色 在[illegible]多[illegible]作品中都有出场

注11：莫布[illegible] FFTA 中主人公[illegible]的同伴 有些笨手笨脚

注12：裁判之剑——只有司掌审判的白银骑士裁判，才会被授予的神圣武器 前作中主人公与[illegible]持有过[illegible]剑鞘和剑身由锁链相连

掌机情报站

新闻热点

HARDWARE

北美PSP正式降价30美元，销量暴增300%！

掌机业的未来将会是与现实世界互动？

今年3月召开的游戏开发者大会上，惠普公开了一种名为"Mscape"的神秘新技术，而在4月7日惠普于美国旧金山召开的新闻发布会中，"Mscape"的身分正式曝光——这将会是一款让掌机游戏与现实世界互动的奇特技术。

Mscape的全称是"Media Scape"（媒体美景），这不是一种与PSP、NDS等掌上游戏机竞争的产品，而是一种与掌上设备配套的技术，[illegible]通的桥梁。惠普演示了一段概念影像[illegible]技术的可能性，在影像中可以看到玩家拿着Mscape设备在旧金山街头进行游戏，游戏[illegible]个地区，而要保住这个地区，[illegible]心跳速度维持在特定的水平，[illegible]度、温度、湿度、环境亮度等信息，并将其反映到游戏中。例如在一个《伦敦塔旅游游戏》中，玩家的目标是救走游戏中的囚犯，这[illegible]定地点，在前进的过程中必须要与伦敦塔卫兵保持一定距离，如果与其距离太近，就会[illegible]感应器感应到伦敦塔卫兵身上佩戴的红外线感应器而导致游戏中的人物被抓。而在另外一个游戏中，玩家需要前往城市街头的特定地区才能推动剧情发展，例如玩家到达某地，看到了墙上喷绘的某种图案，[illegible]是游戏中某个重要剧情的[illegible]环境，并[illegible]入游戏中，让剧情得以推进。

[illegible]负责人Philip McKinney介绍，[illegible]，但距离正式投入到游戏中的应用估计[illegible]两年时间。惠普还为Mscape制定了[illegible]号："你的世界[illegible]

英国公布游戏开发商百强名单

英国游戏开发杂志《Develop》日前发布了每年一度的"Develop 100"排行，评选出当前游戏业的著名游戏开发[illegible]据为各开发公司的作品在英国的销量。EA加拿大制作室在该榜中荣登榜首，将任天堂和Konami都挤在身后。

EA[illegible]车：卡本峡谷》《[illegible]》《NHL》等系[illegible]年已经是该公司连续第[illegible]的桂冠。2006年期间EA加拿大制作室的作品在英国获得了1.[illegible]亿英镑的销售收入，[illegible]家开发商中总共有7家来自加拿大，其游戏作品在英国的总销售额为1.86亿英镑。

出现在排行榜中的英国游戏制作室有28家，其中《GTA》PSP版开发商R[illegible]公司的游戏[illegible]英镑，其[illegible]英镑，仅仅次于EA[illegible]室的成绩位列第[illegible]中国也[illegible]商榜上有名，那就是开发了《[illegible]特工》的上海育碧。

NDS势头不减，任天堂年收入逼近万亿

4月5日，任天堂宣布其截至3月31日的财年销售收入为9660亿日元，超过了之前预期的9000亿日元，也超过了路透社17名分析家预期的9290亿日元的平均值。任天堂目前并未给出财年利润的具体数字，但从目前的形势来看，任天堂本财年的利润必然会再创新高。此前任天堂曾经宣布其财年运营利润预计将会达到1850亿日元，净利润为1200亿日元，而这两个数字都是任天堂历史上的新记录。任天堂将于4月26日召开年度财务报告大会，届时会公开各方面的具体数字。另外，任天堂还表示其本财年的外汇相关收入高达200亿日元，而之前的预期是100亿日元的亏损。消息公布后，任天堂当日股价攀升了2.1%。

任天堂在本财年内推出的Wii获得了巨大的成功，不过真正的支柱还是NDS。任天堂曾于1月份表示NDS的财年销量预计将达2300万台。任天堂广报课课长皆川恭广说："每年年初的[illegible]时间是产品销售淡季，这在电子游戏产业几乎是一条惯例，但我们似乎是个例外。"

美国起诉中国盗版，任天堂全力支持

4月9日，美国贸易谈判代表施瓦布宣布美方决定要将中国知识产权问题、出版物市场准入问题诉诸世界贸易组织(WTO)争端解决机制。这是2001年中国加入WTO以来，美国首次针对中国盗版问题向中国提出起诉。对此中方表示强烈不满，商务部指出这将严重损害双方合作，但国外的一些企业已经开始纷纷表示支持，其中包括微软和任天堂。

任天堂对于打击中国盗版的呼声最为响亮，美国任天堂还提供了他们在过去几年来进行的统计报告。实际上，任天堂很可能就是美国起诉中国盗版的主要推动者之一。美国商务代表每年都会就盗版问题向各大企业征求意见和建议，而在今年的咨询过程中，任天堂提供了一份包括中国、巴西、墨西哥以及巴拉圭等国家在内的盗版情况调查报告。报告显示，在过去10年时间里，中国境内300多家工厂和零售商处查处的盗版游戏软件数量超过7700万套，而流传到市场上的数量则无法估量。任天堂美国官方还称中国是任天堂游戏产品最大的盗版生产源和出口国，同时也拥有最庞大的盗版游戏软件国内消费市场。

任天堂的发言人在声明中说："被查处的盗版游戏软件和盗版工厂不计其数，但仅仅是处以少量罚款，有些甚至连罚款都没有，这些工厂被查处后通常继续进行盗版游戏的生产。"美国任天堂反盗版部高级主管Jodi Daugherty表示，任天堂愿意与美国政府合作打击中国市场上出现的任天堂盗版游戏，并且对于美国政府督促中国政府履行关于知识产权和商标保护方面职责而做出的努力表示钦佩和赞赏。

Take-Two展开"百日计划"，NDS版《GTA》将登场？

《GTA》发行商Take Two最近进行了高层改革，新主席Strauss Zelnick与首席执行官Ben Feder于4月11日宣布展开"百日计划"(100-day plan)，目标是彻底改革其商业模型，这项改革最主要的精髓就是取消一些非核心或者亏损的部门，加强核心部门的投资，对于游戏项目的批准流程也将会进行改

革，盈利前景差的游戏将很容易被扼杀于摇篮之中。而作为此次改革的一个重要方向，Zelnick表示他们将会加强与任天堂的合作，《GTA》将很有希望在Wii或者NDS上推出。

Zelnick表示，《GTA》就是他们的[illegible]，是他们的生存之本，并且将会一直流行下去，而开发商Rockstar也有能力在任何需要的时候对该系列进行改革。Zelnick还指出，在必要的时候他们会像《生化危机4》那样进行一次彻底的大改革。Zelnick所指的改革可能是指示为适应Wii或Wii手柄重新调整游戏的操作内容。Zelnick明确表示“Take Two将会为任天堂开发伟大的作品”，而任天堂在此前不久前也表示了他们会为Take Two提供的支持，看起来，专为Wii特点打造《GTA》的可能性越来越高。

《刺客信条》NDS版

全球最大专业游戏零售商GameStop日前透露，备受瞩目的育碧大作《刺客信条》不仅会推出PS3和X360版，也将会在NDS上推出。目前GameStop已经开始接受该作的订购，其售价为29.99美元。根据另外一家网络零售商Game Fly提供的信息，《刺客信条》NDS版的发售时间为9月2[illegible]日。

Assassin's Creed
Platform: [illegible]
Publisher: [illegible]
Category: [illegible]
ESRB Rating: [illegible]
$29.99

PlayStation Phone

有关PSP手机版的消息早已流传了一年多，最近又有消息称索尼爱立信正在开发的游戏手机名称确为“PlayStation Phone”，消息同样也是PSP，并且该产品也会使用PSP和PS3的“交叉媒体栏”为主界面。

《幻影沙漏》发售日确定

[illegible]NDS大作《塞尔达传说 幻影沙漏》将于6月23日发售，售价为4800日元。[illegible]另外一款大作《[illegible]》，[illegible]今年夏季才会NDS的[illegible]。

《索尼克冲刺》新作

世嘉于4月2日在美国商标专利局注册了新游戏商标“索尼克[illegible]冒险(Sonic Rush [illegible])”，从名字上判断，这[illegible]。

韩国MV抄袭案判决

[illegible]韩国地方法院对[illegible]MV抄袭《最终幻想》[illegible]作出判决，Fantom Entertainment[illegible]为韩国歌手Ivy所制作的MV[illegible]《[illegible]》被判仿SE的[illegible]电影名作而被禁止播放及发行，而对于判决结果，MV导演说：“这段MV是对《最终幻想》[illegible]的致敬作品，我不知道需要获得作品版权必须得到原作者同意的。我对全身心投入了MV演出的歌手Ivy表示歉意。”

关注数字

NDS澳洲销量突破50万

50万

[illegible]猛，正在成为各游戏[illegible]发展的[illegible]澳洲大利[illegible]澳大利亚[illegible]，NDS的销量已[illegible]。

NDS的[illegible]在澳大利亚的[illegible]展也非常成功，任天堂[illegible]最大的[illegible]Toshiba合作，在澳大利亚[illegible]无线网络接入[illegible]，范围几乎覆盖澳大利亚全境，以此为玩家网络服务完全免费。

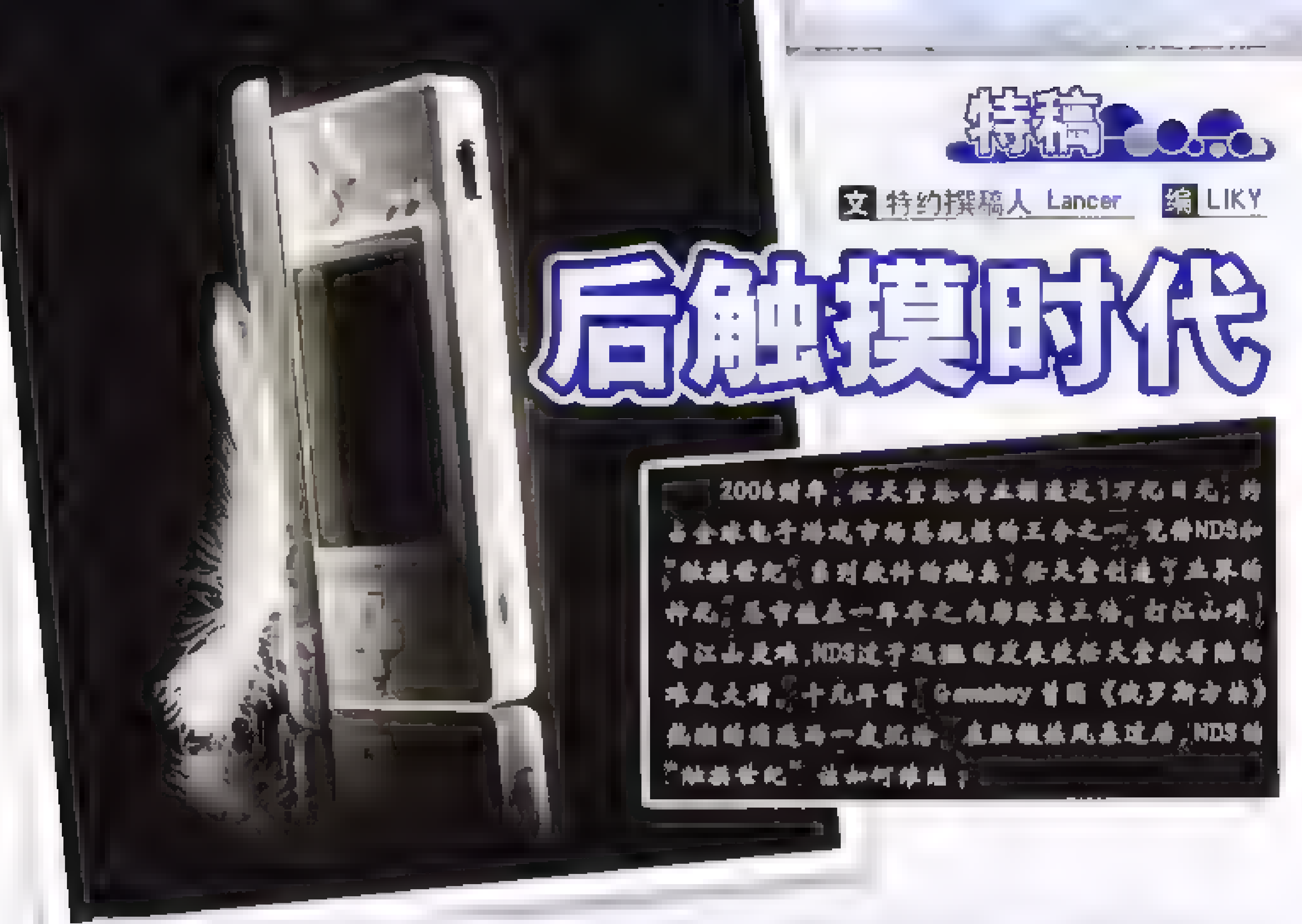
Capcom利润暴增43%

43%

[illegible]

文 特约撰稿人 Lancer　编 LIKY

后触摸时代



2007年2月1日，任天堂股票在东京证券交易所的开盘价达35900日元，总市值突破5万亿日元，创造了这家京都老铺自成立以来最辉煌的成绩。经过连续一年半的持续高速成长，任天堂的总市值已经膨胀至三倍，与整个索尼集团之间的差距越来越小。

然而就在Wii和NDS继续热卖，任天堂的利好消息接连传来之时，任天堂股票却出现大幅振荡，2月1日当日收盘即跌破3.5万日元，随后一个月时间里出现了两年来未曾见的狂跌之势，到3月6日时已经被打回每股3万日元的心理底线，市值缩至4.2万亿日元。在NDS热销、Wii发售等因素刺激下被投资者们爆炒的任天堂股票终于进入一个相对平缓的冷静期。

NDS是任天堂在它30年的电子游戏生涯中又一场漂亮的翻身仗，这场仗不仅成功化解了任天堂掌机王国被瓦解的危机，更是为任天堂反扑家用机市场铺平了道路。2006财年，任天堂总营业额逼近1万亿日元，约占全球电子游戏市场总规模的三分之一，其净利润高达1200亿日元。如今已经在潜心研究古诗歌的山内溥终于可以长舒一口气，目光敏锐的山内溥总算在退休前做出了最后一个英明的决策，将任天堂交给了"有着游戏业生存本能"的岩田聪，如今他的身家已经因为岩田聪的出色经营而提升了两倍。

打江山难，守江山更难，NDS过于迅猛的发展使任天堂软着陆的难度大增，十几年前，Gameboy曾因《俄罗斯方块》热潮的消退而一度沉沦，在"脑锻炼"风暴过后，NDS的"触摸世纪"该如何维继？

方块时代

任天堂的游戏机硬件开发思想与索尼和微软存在本质性不同，索尼与微软设计的游戏机以多媒体和性能为主要目标，游戏开发需要服从于硬件环境，而任天堂的主机只是为软件而服务的平台，宫本茂等游戏制作人在硬件开发中具有主导权。任天堂的主机从某种意义上可以说是先有软件后有硬件，Gameboy就是一部为《俄罗斯方块》而量身定制的掌机，任天堂为此不惜卷入一系列官司纠纷，甚至惊动前苏联领导人戈尔巴乔夫。

一个俄罗斯人开发的游戏成为任天堂掌机王国的开端，这款简单容易上手充满乐趣的游戏是Gameboy硬件设计思想的高度概括。Gameboy最初的市场目标锁定为成年人市场，这[illegible]几乎已经被历史遗忘的事实，但在1989[illegible]年，当时的美国任天堂总裁[illegible]制定了一系列[illegible]成年人以及[illegible]强人宣传计划。[illegible]年，《俄罗斯方块》全球累计销量[illegible]万套，在整个游戏业的历史中排名第二。当时在欧美的Gameboy购买者中，成年人所占的比例高达47%，一位迷上了《俄罗斯方块》的美国参议员说："《俄罗斯方块》是俄罗斯人设

▲奠定任天堂命运的基石：Gameboy 和《俄罗斯方块》

计出来的秘密武器，他们知道自己的军事和经济都不行，就打算用这玩意瓦解美国人的斗志。”

《俄罗斯方块》的热潮足足维持了三年，进入1993年，随着方块热的消退，Gameboy旋即进入冰河期。没有人能对着一堆方块保持三年的热情，对于同一游戏类型的过度依赖是任天堂十几年来数次大起大落的重要原因，而要保持市场的稳定性，必须进行深入的市场细分，要有类型足够丰富的游戏作品，因此必然需要第三方的全力加盟。

任天堂是经济界的奇迹，这家员工数量仅3000余人的企业与有着16万员工的索尼市值仅相差1万亿日元，它是华尔街的宠儿，因为自它上市以来就很少在财报中出现过赤字。即便经历索尼夺权、各第三方众叛亲离的惨状，它仍然能够在人们意想不到的角落东山再起，独力对抗整个游戏业，让“Nintendo Difference”的理念刻骨铭心地烙在它的支持者心中。十几年前家用机市场惨败的任天堂曾游走于地狱的边缘，绝境中的历练使其练就了独立生存的本能，它用自己的硬件和软件形成了一个完整的生态体系，打造了一个仅凭任氏作品便可满足的市场群体，这个市场群体的存在让任天堂的每一部主机总能顺利打开局面。但它的存在同时成为任天堂与第三方之间的一道万丈鸿沟，任天堂是游戏业的一块自治领域，它的成功与第三方无关，大多数进入这块领地的第三方只能充当二等公民，渴求任天堂的世外桃源为他们施以小小的恩泽。PSP公布之初可谓一呼百应，被任天堂大作群长期排挤的第三方试图拥立PSP为王，将昌盛的PS和PS2时代复制到掌机领域，创造一个百家争鸣的新掌机时代。可惜的是，掌机市场的利润长期由任天堂一家独占，第三方对于掌机业务的投资始终是畏首畏尾，对于PSP虽然大多数企业都是有心栽花，却终究无法将其提升到与家用机相同的高度。这场掌机业的革命终于在任天堂的阻截中被扑灭。

目前NDS的全球销量已突破4000万，在美日欧三地，任天堂的软硬件占领了近50%的市场份额。若是以前任天堂社长山内溥的性格，在这样的胜利时刻定然已经开始挖苦索尼不自量力。然而，岩田聪是一个危机感极强的经营者，超新星般爆发的NDS并没有让他放松神经，一路暴涨的任天堂股价却让他产生一股莫名的惶恐，在《商业周刊》等媒体的采访中，岩田聪數次流露出对当前局势的担忧。NDS是有史以来对于新玩家群体开拓程度最广的游戏主机，但这些新用户的加入也让任天堂的经营前景增加了诸多变数，那些老年玩家、家庭主妇和中年商务人士对于任天堂而言是一个陌生的市场，他们的消费习惯以及对于游戏的消费倾向没有一个现成的模式可以参考，当他们不再热衷于《脑力锻炼》，任天堂必须将他们引向新的游戏类型。降低风险的一个有效方式就是与第三方深入合作，增加游戏种类，给用户以丰富的选择，加强与第三方的合作另外一个重大意义在于防微杜渐，遏制索尼掌机势力的扩大。PSP毕竟只是索尼的第一代掌机产品，即使不幸败北，只要能起到在掌机领域的搅局作用，也足以为其在与“PSP2”的竞争中增加筹码。

III 王者归来

今年愚人节前夕，世嘉与任天堂发布了一则似乎只可能出现在愚人节的消息：《马里奥与索尼克 相聚奥运》——这样一个神奇的组合竟堂而皇之地成为2007年末商战的重头戏，世界之大，果真无奇不有。

索尼克曾是世嘉与任天堂十余年的殊死对抗中仅有的辉煌，他形象地代表了MD处理器的高速卷轴处理能力，让矮胖的马里奥显得笨拙而迟缓；他曾经成为美国少儿最熟悉的虚拟偶像，知名度甚至超越米老鼠，他曾率领着MD在北美一度超越SFC，让世嘉在20年的硬件商生涯中享受了惟一一次胜者的滋味。

世嘉是一家硬件技术总是超前于时代，而商业经营总是落后于他人的企业。索尼克是世嘉对任天堂角色经营模式的一次大胆抄袭，它的成功在某种程度上证明了任天堂高明的游戏经商之道。自从《莎木》惨败、DC断梦，世嘉彻底抛开了曾独孜以来的技术枷锁，它在掌机和家用机市场不断翻炒各

▲世嘉与任天堂的神奇组合——《马里奥与索尼克 奥运会》

初早已成不[illegible]的[illegible]。它由各种高尤技术[illegible]量的卡片游戏横扫日本街机市场，[illegible]样的世嘉过得比以往任何时候都要[illegible]。

如今世嘉已俨然成为手机业的任天堂，在日本所向披靡。卡片式街机游戏《甲虫王子》被视为世嘉的《口袋妖怪》，其卡片销量数以亿计，世嘉在日本各地举办了数万场游戏比赛，由其改编的掌机游戏也总是能赚个盆满钵满；采用相同经营模式的《古代王者恐龙王》初登场便已尽显霸气，而NDS版销量过百万的《时尚魔女》更是堪称世嘉的《任天狗》，对于女性玩家市场有着[illegible]大[illegible]。世嘉从技术领先者的[illegible]摇身一变，成为女性[illegible]、儿童的乡野玩伴，让《梦幻之星》、《VR战士》的[illegible]代一路走来的世嘉饭们痛心疾首，但世嘉不能抱着这些粉丝过一辈子，从破产边缘中走来的世嘉可以为迎合市场而把自己揉圆捏扁。这个世界从来都是市场说了算，图形技术在日本数一数二的《VR战士5》销量却不到《时尚魔女》的零头，业界评价再高又有何用？

近年来妇儒经济正在成为日本游戏业界的一个热门话题，游戏业的传统市场主体是年轻男性，但这[illegible]变得越来越[illegible]，[illegible]对于[illegible]较大[illegible]，他们[illegible]的[illegible]简单的[illegible]。这种需求代表着游戏的[illegible]，也意味着令人[illegible]简单有趣是此类游戏[illegible]。对于游戏公司的[illegible]，这种特点等同于"[illegible]"。任天堂与世嘉的成功[illegible]足以让[illegible]称霸的第[illegible]下[illegible]。

[illegible]任天堂[illegible]

"[illegible]者[illegible]切之城，诸侯背之，海外有投心[illegible]天下之[illegible]，乃怀诚于地，敬财物，笑甲兵，施之以德，海外宾服，四表纳职，合为一于[illegible]，执玉帛者万国。"

山内溥时代的任天堂为巩固其统治地位而对第三方诸多限制，终于导致天下之叛；如今岩田聪时代的任天堂正在化干戈为玉帛，广纳四海诸侯，并诱之以利，让马里奥的形象进入世嘉和Namco的游戏之中，亲善大使宫本茂率领着[illegible]技术人员四处为第三方提供支持，不过最让第三方心动的还是任天堂那[illegible]无限商机的[illegible]色海洋。

[illegible]开创的新市场是任天堂与第三方关系修复的关键，这[illegible]日本家用机的新市场为任天堂[illegible]游戏[illegible]这是游戏业的[illegible]广阔天地，它的市场已[illegible]游戏[illegible]久[illegible]，就像[illegible]几[illegible]对一切充满好奇[illegible]任天堂游戏的[illegible]效[illegible]仍然存在，但这[illegible]任天堂[illegible]令人[illegible]任天堂在[illegible]找到了一个新的[illegible]。

[illegible]中，岩田聪振聘疾呼："我不是与其[illegible]，而是与人们对游戏的[illegible]战。"

于是第三方们群情激昂，打着Wii和NDS的大旗开始了一场轰轰烈烈的游戏业革命。

▲瞄准女性玩家推出的《时尚魔女》是世嘉意外挖到的一座金矿

严肃游戏

4月初，Square Enix公开了一套实用型软件《DS：Style》。之所以称其为“软件”而不是“游戏”，是因为在这部作品中实在看不到任何游戏的影子。《DS：Style》是一个至少推出10部作品的系列化软件，内容包括旅游指南、音乐欣赏、园艺知识训练等等。SE为此与专业旅行书的出版商、NHK电视台教育频道以及东芝EMI唱片公司等广泛合作，为该软件提供专业内容。在世嘉、NBGI等公司的非正统类游戏大获成功之后，SE终于也开始加入到N[illegible]的“软件”大军。

“严肃游戏”[illegible]
[illegible]识，最初是指游戏公司与政府和医疗机构联合合作开发的特定用途的软件，2002年后“严肃游戏”逐渐成为以教育为目的的实用型游戏的代名词，NDS上的各种脑力锻炼游戏、料理游戏、外语学习游戏都可以称之为严肃游戏的范畴。最近几年，严肃游戏成为游戏开发者大会的热门话题，SE也在今年的游戏开发者大会中公布了一款NDS平台的《Project GB》，旨在教导普通玩家开发游戏，这是SE去年末成立的“Serious Games工作室”的第一部作品。SE严肃游戏首席战略官乙部一郎在“严肃游戏峰会”中说：“游戏已经走到十字路口，通过严肃游戏，我们将很可能成为主流媒体。”

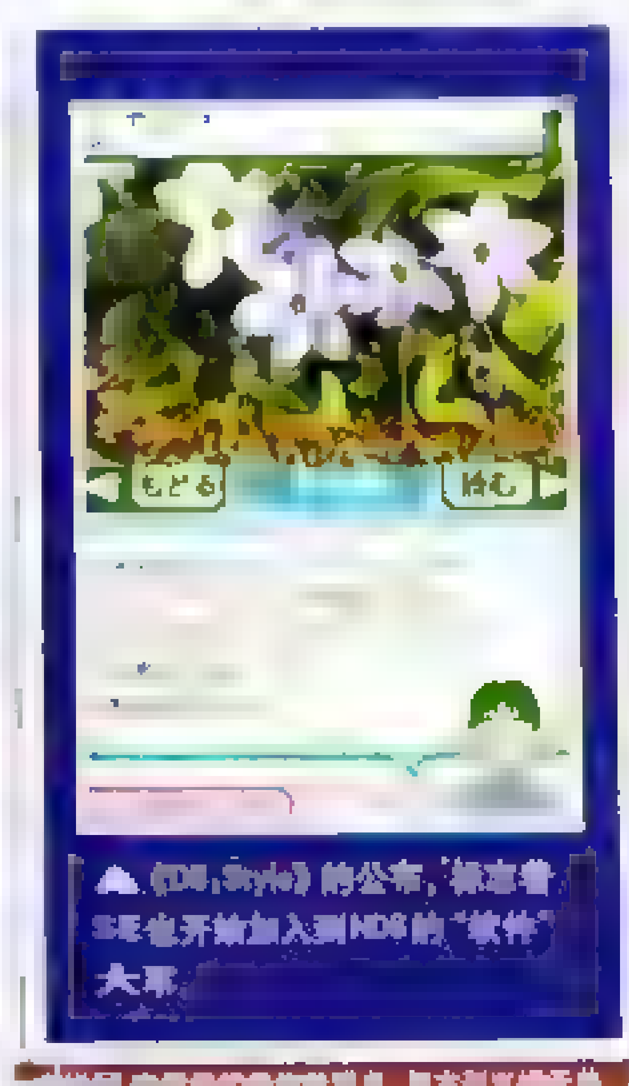
NDS的胜利是严肃游戏的胜利，此类游戏具备极强的延展性，它几乎可以覆盖所有行业，用游戏机独有的互动特点让习惯于从书本获取知识的人们拥有全新的求知渠道。游戏长期无法成为主流媒体，原因在于大多数普通民众无法接受需要互动的娱乐，他们宁愿躺在沙发上静静地看电视电影或者听音乐；而NDS可以成为学生的辞典、成为家庭主妇的食谱、成为出行者的旅游指南——它用各种人群喜闻乐见的题材逐步引导人们感受互动的乐趣与实用性。

著名市调公司DFC的分析家大卫·科尔说：“NDS将可能成为有史以来最畅销的互动娱乐平台。”至少就目前的形势来说，任天堂以严肃游戏开拓新市场的思路是正确的，如果NDS与Wii能够一直保持加速发展，有朝一日游戏或许真的可以成为与电影、电视和书籍并列的主流媒体，届时任天堂可谓功德无量，一直在游戏业的小生境里挣扎的第三方兄弟们也可以因此鸡犬升天，而山内家的功业则可千秋万世，永享昌盛。如此利国利民的壮举本应值得我们举双手双脚高声喝彩，只是当各种训练类软件永远地占据了各类游戏销量榜首时，游戏业真的还可以称为游戏业吗？

如果抛开NDS这个因素，日本游戏业的萎缩从来没有停止过，传统游戏市场在日本的萎缩是铁一般的事实。欧美游戏业通过体育游戏和影视作品改编的游戏不断补充新鲜血液，让影迷和体育迷成为新的玩家，而日本市场长期处于相对封闭的局面，新鲜血液补充不足，玩家流失现象非常严重，游戏越来越成为“Otaku”的集中地。NDS的出现是对日本游戏业整体结构的大换血，在任天堂数次公布的NDS用户构成数据中，我们可以清楚地看到这两年间日本女性玩家和中老年玩家的猛增趋势。然而这种趋势将很可能同时造成传统类游戏玩家的加剧流失，当游戏商们削尖了脑袋拼将自己变身为“实用软件商”时，适合老玩家们的游戏将越来越少，嘴刁的老玩家们被练脑软件无情地赶出游戏世界，厂商们终于不用再花数十亿日元讨好那些被大作惯坏的玩家，游戏业的高利润时代即将归来。

欧美游戏业记者在进行游戏评测时经常提到“Product Value”，即游戏的价值含量，它基本上可以与游戏的开发成本直接挂钩。微软和索尼将游戏定位为互动影音娱乐，通过高价值含量的游戏强攻市场，而任天堂却用低价值含量的游戏挖到了金矿，不[illegible]挖多久就要另当别论了。严肃价值这种东西毕竟是用金钱实打实地堆砌起来的，不管是仅为料理游戏还是炼脑游戏而购买NDS的玩家，他们不可能永远把NDS当做食谱或者做算术题，当最初的新鲜感过后，他们需要更有价值含量的内容。

在游戏业的历史中，简单的游戏产品在主流人群中大为受宠的案例并不罕见，从《俄罗斯方块》到九十年代末的跳舞机和宠物蛋，能够进入主流社



▲《DS：Style》的公布，标志着SE也开始加入到NDS的“软件”大军

会的大多是简单型游戏。然而这些风潮如流星般来得快去得也快，它们大多被视为时尚的成人玩具，[illegible]云烟。将自己的身家命运全盘压在风向变幻莫测的浮云之上，显然[illegible]一直[illegible]游戏业界[illegible]家们是任天堂万万丢不得的宝贵财富，一直漫步于云端的NDS是时候脚踏实地，立足于游戏本源了。

[illegible]

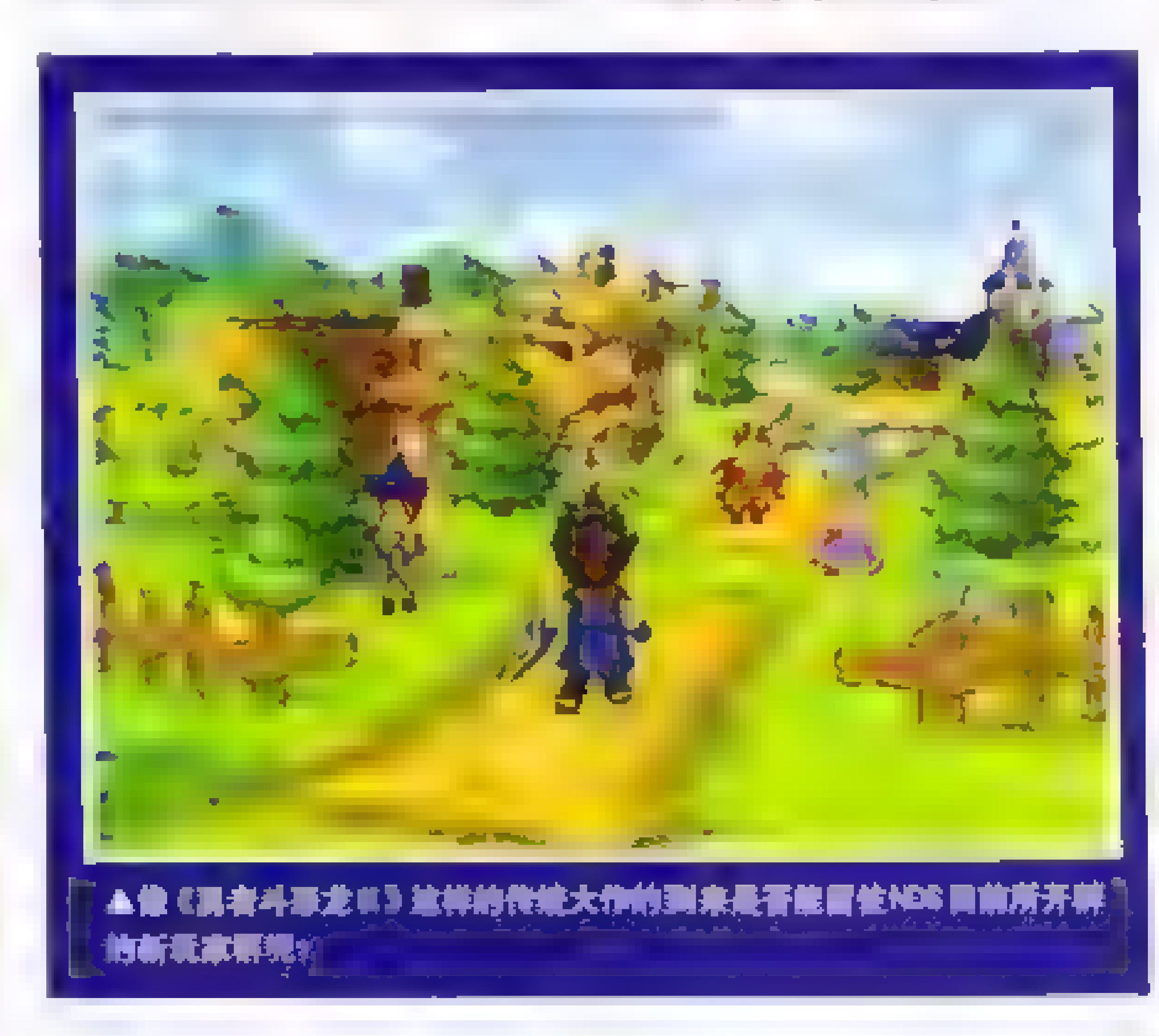
NDS[illegible]"寓教于乐"软件每每让我回想起九十年代的学习机风暴，国内的有识之士们通常以中国人的价值观解释这种带键盘的游戏机成功的原因，认为中国人追求高性价比的东西，玩的同时要有收获才算玩得值了。现在[illegible]多或少地有那么一点，教育娱乐软件[illegible]PSP在[illegible]将成为[illegible]而NDS的全球风暴[illegible]学习机的精神[illegible]

若[illegible]"学习"为宣传要点，NDS在国内的发展定当前途无量。不过经历了那[illegible]时代的玩家应该也都[illegible]学习机[illegible]生来就是一[illegible]"学习"只不过是一个[illegible]。游戏说到底仍然是一种娱乐媒体，潮流时刻在变，但互动娱乐的本质是永远不变的。进入2007年后，"脑门金"热有所退烧，更多的传统大作出现在销量榜的显要位置。2007年将成为传统类游戏在NDS上的丰收年，除《最终幻想III 亡灵之翼》、《勇者斗恶龙IX》、《塞尔达传说 幻影沙漏》等头号大作外，《忍者龙剑传》之类硬派游戏也将全面出击。"严肃游戏"毕竟只是一种前沿投资，传统的游戏品牌才是游戏商们的核心竞争力所在，NDS的出路在于将其刚刚发展起来的"实用软件用户"转变为真正的玩家，而这也是游戏业的真正出路。

开拓市场受众是索[illegible]软和任天堂的共同目标，只是他们所走的路截然相反。从PS到PSP和PS3，索尼的大方向并未改变，那就是用出色的影音享受吸引大众，不过游戏的视觉效果再好，毕竟还是比电影[illegible]一截；任天[illegible]游戏特有的互动性[illegible]通过操作界面的[illegible]并已获得阶段性[illegible]层面来说，任天[illegible]产业的奠基者，对于游戏精髓的理解要深刻得多。比起传统的游戏机，NDS和Wii的操作界面更为直观，更容易为大众所理解，有利于上千万的[illegible]们过渡为真正的游戏[illegible]

NDS的成功与韩国休闲网游的崛起有着本质上的共同点，简易休闲型游戏有着吸引大众的天性，易于进行大规模市场推广，一款模仿《马里奥赛车》的《跑跑卡丁车》吸引了二[illegible]之一的韩国国民。然而即使休闲网游[illegible]已成为韩国最大的市场[illegible]传统的MMORPG仍[illegible]游戏企业创收的主力，休[illegible]场虽广，却无法让[illegible]线。NDS可以[illegible]它的软硬件销量[illegible]P，证明了任天堂[illegible]上的成[illegible]体的可行性。

NDS是日本游戏历史上销[illegible]游戏机，远远超过了[illegible]的成功让部分门可罗雀[illegible]的NDS目前[illegible]传统游戏[illegible]顶级大作将起到承前启[illegible]往开来的作用，不管NDS能否最终超越Gameboy成为任天堂历史上最成功的游戏主机，在作为转折期的2007年里，任天堂与日发新欢们共同温存，与第三方们充满甜蜜回忆的红白机时代将会再临。



▲像《勇者斗恶龙IX》这样的传统大作的到来是否能留住NDS目前所开拓的新玩家群呢？

PSP 龙骑士的咏叹调 Dragoneer's Aria

◆N.S. America◆RPG◆[illegible]◆[illegible]

人与龙的战争，充满幻想色彩的冒险游戏！

本作是一款有着与传统RPG与众不同特色的原创新作，以人龙之战为背景的宏大幻想冒险故事。在这个游戏世界中共存在着代表六种元素力量的远古巨龙，这些拥有无限神力的巨大生物掌握着世界的气候变化，它们的命运与人类紧密连接在一起。龙骑士[illegible]这些巨龙的守护者。

故事的主人公维兰(Valen)是一名刚从龙骑士学院毕业的年轻骑士，正当他准备[illegible]校园准备大展身手时，一条神秘的邪龙却打破了整个世界的平衡，邪龙开始不断[illegible]，妄图摧毁整个世界。而我们的英雄维兰也将从此展开壮绝的冒险，担负起守卫六条巨龙、打败邪恶黑龙并最终从毁灭边缘拯救世界的艰巨任务。

▲极为精美的人物设定图，游戏实际素质到底如何还是个未知数

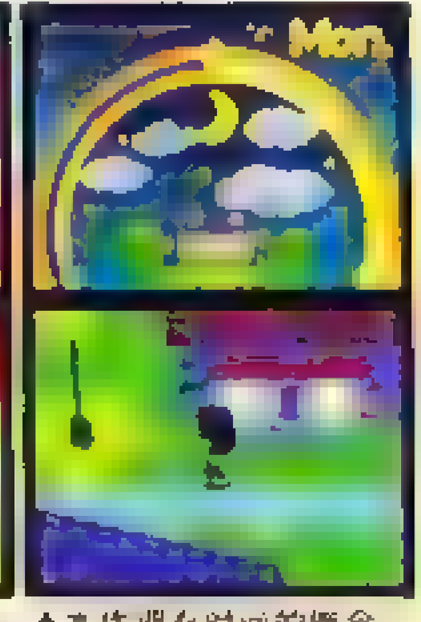
[illegible]

EA大打“人生”牌，“《模拟人生》系列”全新作品再度出击！

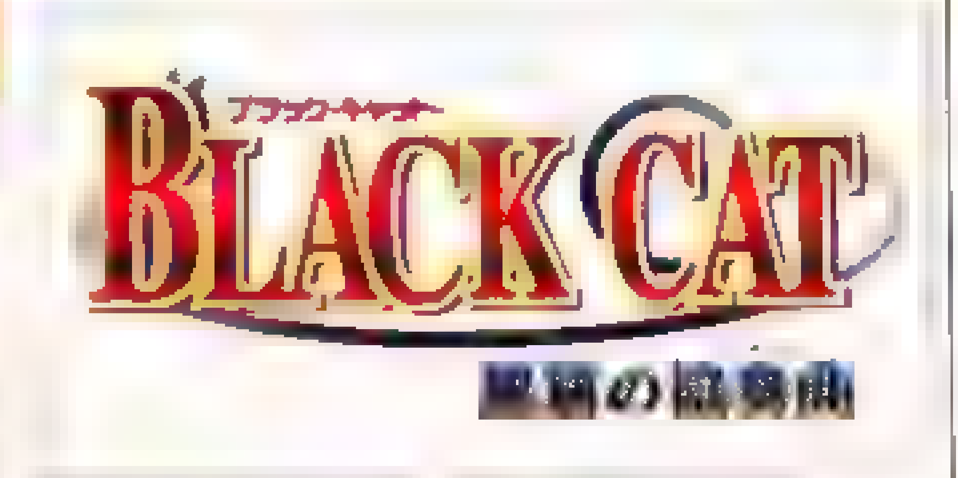
本作是风靡全世界的“《模拟人生》系列”的又一款力作，玩家可以运用NDS独特的触控功能，简单直观地创造属于自己的个性角色形象，在虚拟的世界中设计和建造自己的房间、房屋、街区甚至城市。与城市中居民们交流以及丰富多彩的[illegible]学生活[illegible]，[illegible]城市和其他居民[illegible]来逐步融入城市生活，用自己[illegible]城市的未来。

▲在游戏中创造极赋个性的你

▲与城市中的居民交流是必不可少的游戏环节



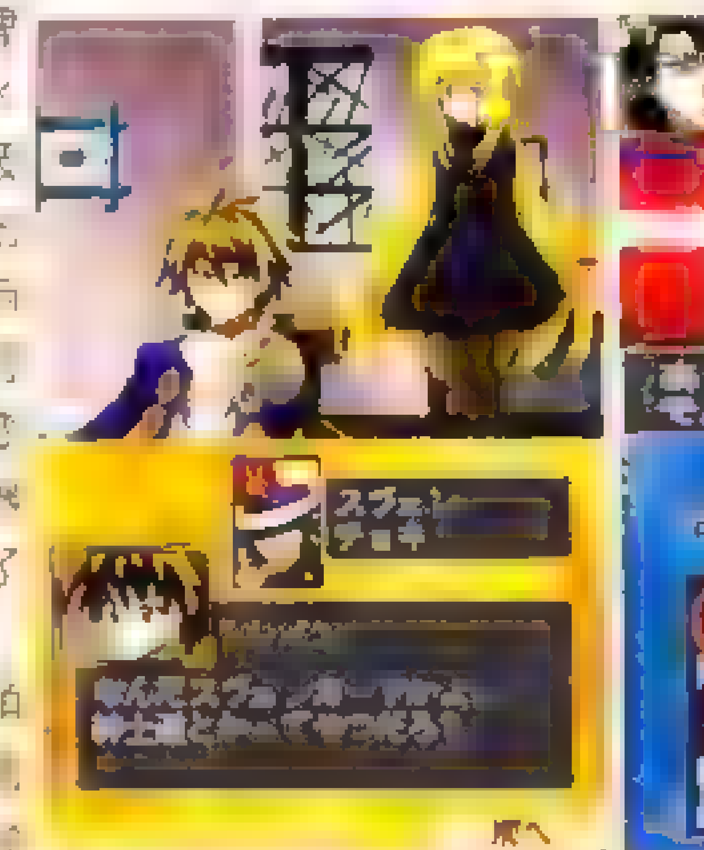
▲本作拥有时间的概念，昼夜转变能在画面中体现出来



人气动漫改编而成，“黑猫”登陆NDS平台

由人气动漫《黑猫》为题材改编的一款卡片式冒险游戏。故事讲述的是曾经暗杀过无数重要人士的秘密组织CRONOS前王牌杀手TRAIN，人称“BLACK CAT”，相传由于背叛组织而被杀。可是两年后，他突然再度出现，做起了“清道夫”的买卖，他与拥有“支配眼”的前国际搜查官SVEN搭档，再加上[illegible]EVE，一同寻找搭档CREED，为了了结两年前结下的[illegible]——

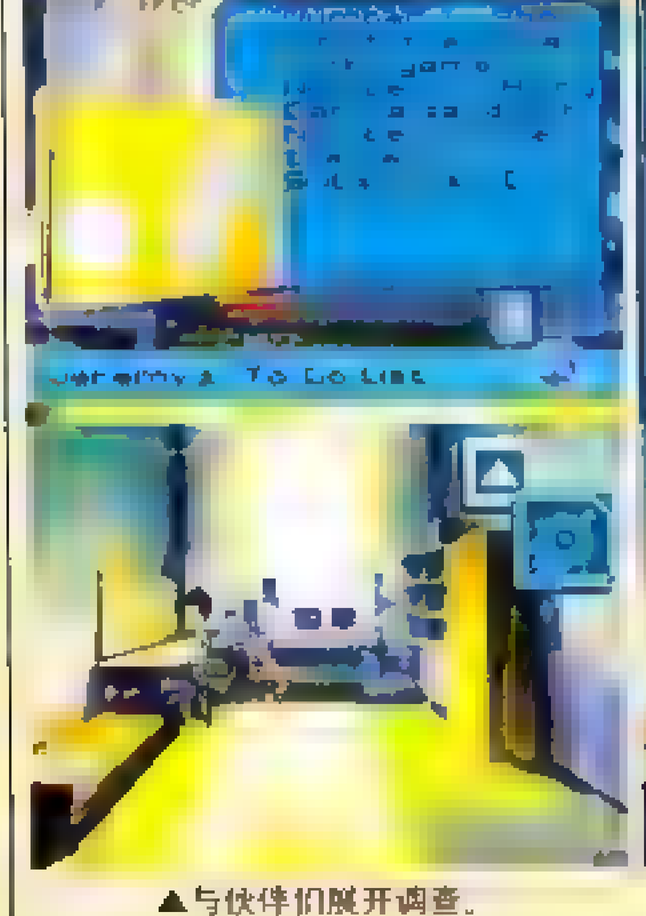
在游戏中[illegible]人[illegible]事件的[illegible]人，体[illegible]“[illegible]”的[illegible]严[illegible]。



▲游戏分[illegible]战斗部分和育成部分

法国校园奇幻冒险游戏

游戏[illegible]，讲述了[illegible]中学[illegible]性格[illegible]学生[illegible]故事。这[illegible]女[illegible]校天[illegible]世界的[illegible]



▲与伙伴们展开调查。

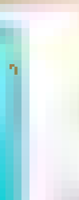
▲上屏显示游戏地图，非常直观。

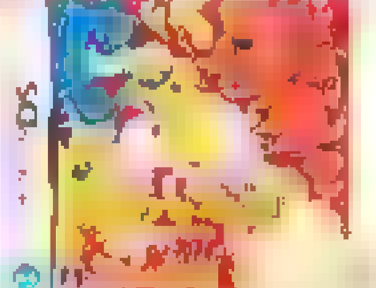
▲下屏可以使用触控笔点击操作

日本掌机软硬件周间销量榜 TOP GAMES 10

软件部分

统计时间2007年3月26日～2007年4月1日





排名	游戏名	周间销量	累计销量	机种
1	数码暴龙物语 阳光·月光	7万2308套	7万2308套	
2	进一步成人英语锻炼DS	5万103套	5万103套	NDS
3	文字解谜大辞典DS	4万3170套	18万2462套	
4	雷顿教授与不可思议之镇	4万2958套	39万4156套	NDS
5	精彩宠物蛋 彩虹冒险	3万7929套	3万7929套	
6	耀西岛DS	3万7722套	49万3113套	
7	怪物猎人 携带版 2nd	2万6987套	112万2186套	PSP
8	新超级马里奥兄弟	2万6913套	430万4011套	
9	口袋妖怪 钻石·珍珠	2万4641套	497万4502套	NDS
10	龙珠Z 遥远的悟空传说	2万2336套	8万4546套	NDS

硬件部分

硬件名	周间销量	2007年累计销量	总销量
NDSL	8万3218台	194万872台	946万6910台
PSP	3万9422台	67万2823台	518万5477台
GBASP	909台	1万5195台	592万7965台
GBM	654台	1万6723台	56万9125台
NDS	632台	7422台	644万3154台

欧美 掌机游戏排行榜 TOP 10

欧美市场扫描，关注流行趋势

美国PSP游戏期待榜

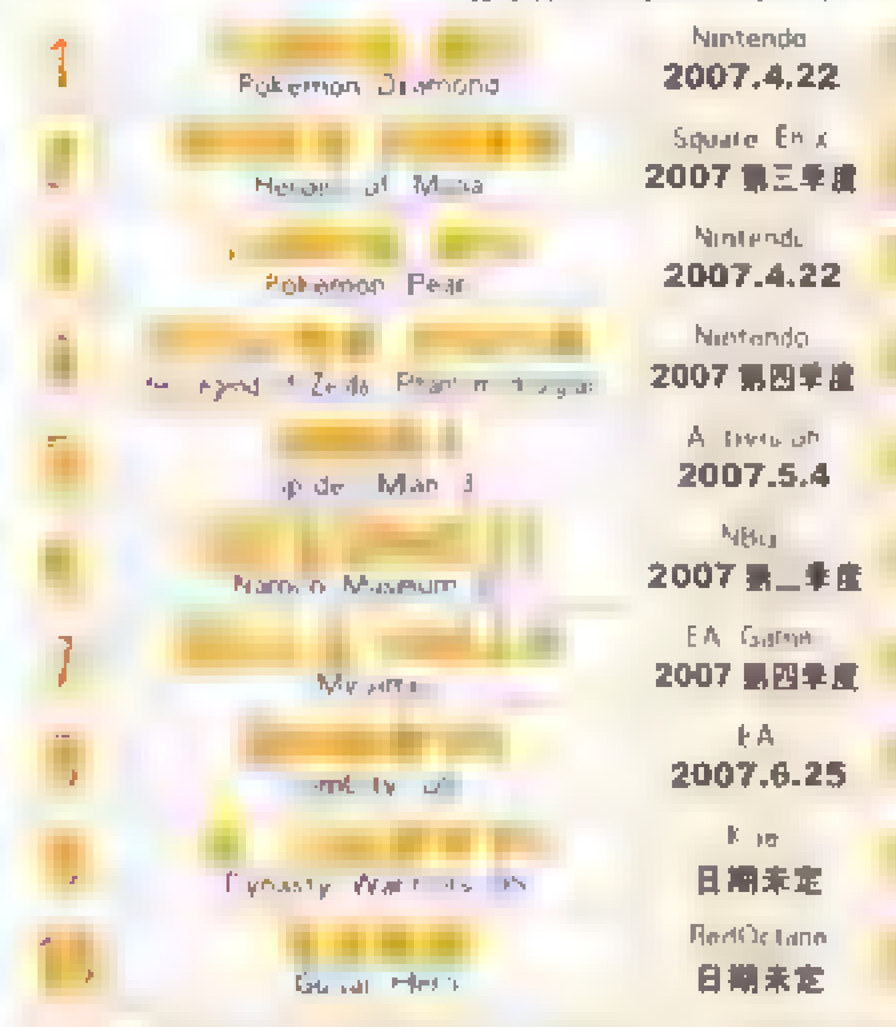
统计日期截止 2007年4月14日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日	类型
1	瓦尔哈拉骑士 Valhalla Knights	Xseed Games 2007.4.17	A.RPG
2	Taito传奇 加强版 Taito Legends Power-Up	Destineer 2007第二季度	ACT
3	魔界战记 携带版 Disgaea PSP	NIS America 2007第二季度	S.RPG
4	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix 日期未定	RPG
5	龙骑士的咏叹调 Dragoneer's Aria	NIS America 2007.7	RPG
6	龙的传人 Legend of the Dragon	The Game Factory 2007.5.1	FTG
7	战神 God of War	SCEA 2007第四季度	ACT
8	怪物猎人 自由2 Monster Hunter Freedom 2	Capcom 2007第二季度	ACT
9	上古卷轴 湮灭 The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games 2007.4.16	A.RPG
10	新天魔界 混沌时代 Aedis Eclipse: Generation of Chaos	NIS America 2007.4.24	RPG

《[illegible]》[illegible]第一位。排名第五的那款《龙骑士的咏叹调》则是一款人没很待见的游戏。但实际素质到底如何还要等游戏推出之后才能知晓。

美国NDS游戏期待榜

统计日期截止 2007年4月14日



排名	游戏名称	厂商 / 发售日
1	Pokemon Diamond	Nintendo 2007.4.22
2	Heroes of Mana	Square Enix 2007第三季度
3	Pokemon Pearl	Nintendo 2007.4.22
4	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo 2007第四季度
5	Spider-Man 3	Activision 2007.5.4
6	Namco Museum	NBGI 2007第二季度
7	MySims	EA Games 2007第四季度
8	[illegible]	EA 2007.6.25
9	Dynasty Warriors DS	Koei 日期未定
10	Guitar Hero	RedOctane 日期未定

[illegible]开始对《蜘蛛侠3》的游戏充满期待了。榜中排名第九的《真·三国无双DS》在日本销售惨淡，希望该作在欧美市场上推出时能有所改善。

澳大利亚PSP游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年3月12日～2007年3月18日

排名	游戏名称	厂商 / 发售日	类型
1	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games 2006.11.10	ACT
2	美国职业摔交联盟2007 WWE SmackDown vs Raw 2007	THQ 2006.12.15	SPG
3	汽车总动员 Cars	THQ 2006.7.14	RAC
4	世嘉MD经典合集 收藏版 Sega Mega Drive Collection	SEGA 2007.2.8	ETC
5	达斯特 Daxter	SCEA 2006.4.28	ACT
6	V8超级跑车赛 决斗 V8 Supercars 3 Shootout	Codemasters 2007.2.23	RAC
7	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rockstar Games 2005.10.28	ACT
8	虹吸战士 黑镜 Syphon Filter: Dark Mirror	SCE 2006.9.7	ACT
9	铁拳 暗之复苏 Tekken: Dark Resurrection	NBGI 2006.9.21	FTG
10	席德梅尔海盗 Sid Meier's Pirates!	2K Games 2007.3.16	SLG

《汽车总动员》毫无征兆地冲到了销量榜的第三名，电影的成功还真能带动同名游戏的销量啊。排名第十的《席德梅尔海盗》则是由一款很古老的PC游戏所改编，偶尔把老游戏拿出来复刻一下也是蛮受欢迎的。

澳大利亚NDS游戏周间销量排行榜

统计日期 2007年3月12日～2007年3月18日

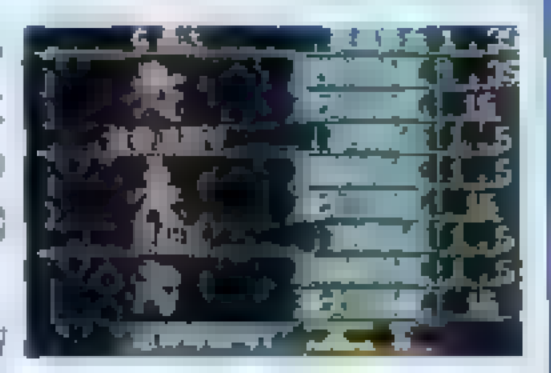
排名	游戏名称	厂商 / 发售日
1	Bratz: Forever Diamondz	THQ 2006.11.17
2	Happy Feet	Midway 2006.11.30
3	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo 2006.6.16
4	Scooby-Doo! Who's Watching Who?	THQ 2006.11.23
5	Nintendogs: Labrador and Friends	Nintendo 2005.10.7
6	Mario Kart DS	Nintendo 2006.11.17
7	Nintendogs: Dachshund and Friends	Nintendo 2006.10.17
8	New Super Mario Bros	Nintendo 2006.6.8
9	Nintendogs: Chihuahua and Friends	Nintendo 2005.9.22
10	Animal Crossing: Wild World	Nintendo 2005.12.7

澳洲的NDS游戏销量情况几乎和上周差不多，几款"《任天狗》系列"作品则依旧盘踞在前十位内。排名第二的《快乐的大脚》也是由同名卡通电影所改编，看来想要游戏大卖，把电影改编一下倒也是个不错的方法。

汉化讯息台

文 小志
编 马修

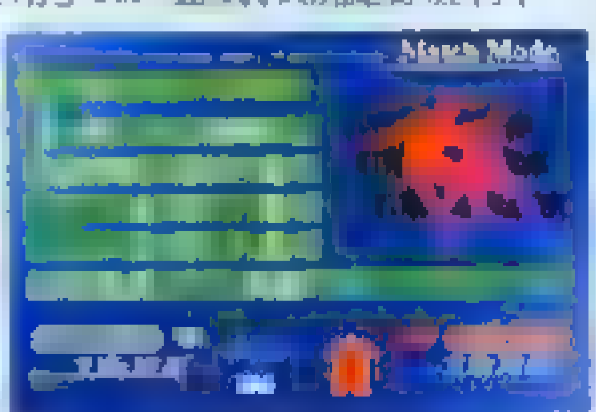
《超级机器人大战J》汉化DEMO版



4月1日，GBA游戏《超级机器人大战J》的汉化DEMO版在"机战世界"网站(http://www.srworld.net/)放出，本版翻译了包括男女主角的第一、二两话在内的共12话剧情，此外系统菜单、指令菜单、芯片、精神的说明也已经汉化完成。

经过测试，目前已经发现有剧开始时小段文字缺失、女主角的台词无法显示以及人物头像顺序错乱等BUG，但是因为考虑到本身就是DEMO版，因而汉化者未予以修正。之所以发布该版，目的有二：一是看有没有因导入文本而造成的不可预知的小错误(如乱码、漏字等)，再就是询问大家对汉化风格是否满意(如人物名称、是否允许轻微KUSO)。另外汉化者透露这是最后一个测试版，下次再与大家见面的就将是正式版了，有兴趣参加汉化工作可以通过QQ(7671514…)或者MSN(usoewin@hotmail.com)联系他。

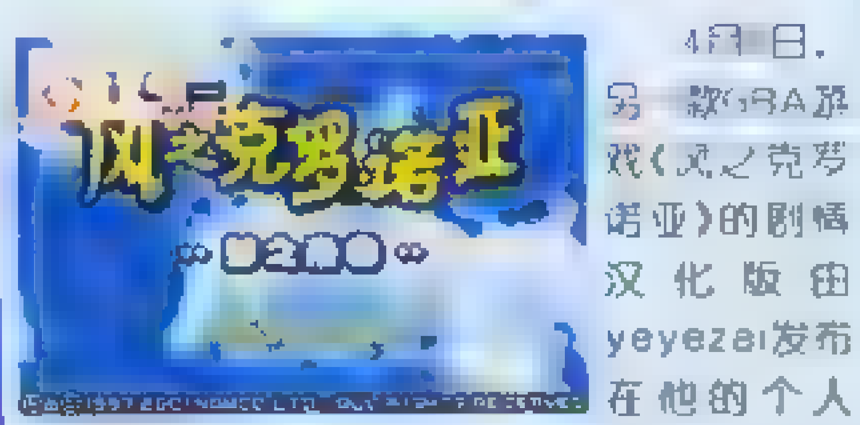
《实况足球胜利十一人》汉化整合修正版



4月11日，EZ网站(www.emu-zone.org)会员emn在论坛发布了GBA游戏《实况足球胜利十一人》(本刊译作《世界足球 胜利 十一人 ADVANCE》)的汉化整合修正版，顾名思义，该版是emn根据之前网上流传的两个汉化版整合修正而来。据介绍，本版修正了"GUYS汉化版"游戏标题处花屏的BUG，并缩减ROM容量至64M，还把"110飞汉化版"部分资料整合了进来，其他地方没有改动。

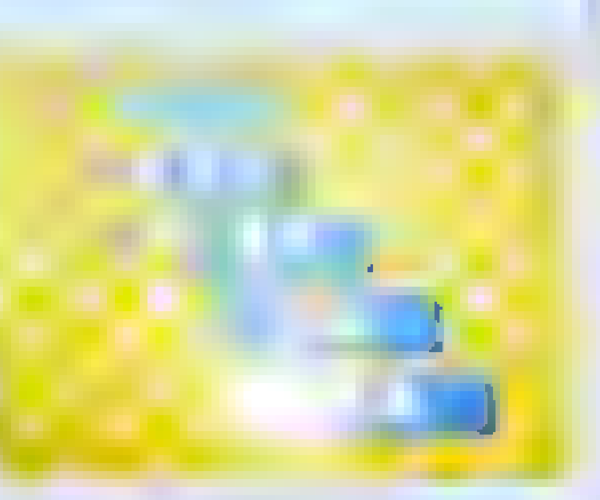
集成了两个版本的优点后，本版已经具备了以下特点：大部分系统选项和说明中文化，全球队名中文化，俱乐部实名化，以及球员姓名英文实名化。没有记错的话，emn还做过其他GBA汉化游戏的修正和补漏，感谢他一直以来的劳动。

《风之克罗诺亚》剧情汉化版



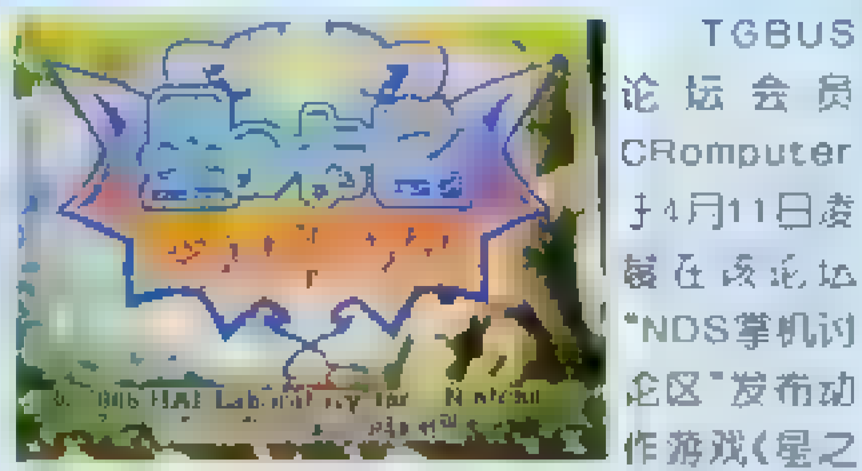
4月1日，另一款GBA游戏《风之克罗诺亚》的剧情汉化版由yeyezai发布在他的个人BLOG——真空实验室(http://blog.tgb.net.cn/)，本作汉化人员包括破解：flyeyes，翻译：灰米，Logo制作：yeyezai。本版的剧情已经完整汉化，其他部分因技术原因无法进行。因此汉化者特别声明，本版就是完结版，今后将不做更新。这款游戏是春节后发布的第一款完整的GBA汉化游戏，汉化得非常好，大家不妨一试。

《竞争数独》汉化版



呀呀罗宾4月1日发布了由他个人汉化的NDS游戏《竞争数独》的汉化版。由于是第一次独立汉化游戏，呀呀罗宾坦言自己非常激动，并感谢了汉化期间给予他帮助的部分朋友。本版只是进行了图片的汉化，文本方面汉化者还在进一步研究。经笔者测试，目前仅仅是进入游戏时的部分选择按钮已经汉化完毕，不过汉化者声明游戏会继续汉化下去，祝愿呀呀罗宾今后的汉化之路能够更加顺利。

《星之卡比 呐喊团》剧情汉化版



TGBUS论坛会员CRomputer于4月11日凌晨在该论坛"NDS掌机讨论区"发布动作游戏《星之卡比 呐喊团》（本刊译作《星之卡比 多罗奇团前来拜访》）的剧情汉化版。本作的发布非常低调，连最基本的汉化人员名单也未列出，不过在游戏LOGO处发现汉化人员除了发布者CRomputer以外，还有一位翻译"幽静幽幽"。据介绍，目前全剧情文本汉化完毕，如果发现有问题，请到汉化者的补丁发布贴(http://bbs.tgbus.com/viewthread.php?tid=2330574&extra=page%3D1)指出，感谢汉化者的辛勤劳动。

《吉他弹唱DS》图片汉化版

NDS上个性游戏《吉他弹唱DS》的图片汉化版，于4月3日在EWIN论坛(http://www.ewinflash.cn/BBS)发布，据介绍，该汉化版是作为破解人员"秀人"的"破解一对一教学计划"的成果发布的，参与汉化的人员有：木月@JLU(破解兼美工)，Pandasonic(翻译)，秀人(破解指导)。另外EWIN汉化组还透露，其他几款NDS休闲小游戏的汉化也已经启动，期待这支来自烧录厂商旗下的汉化组今后能够有不错的表现。

《魔术大全》1.0汉化版

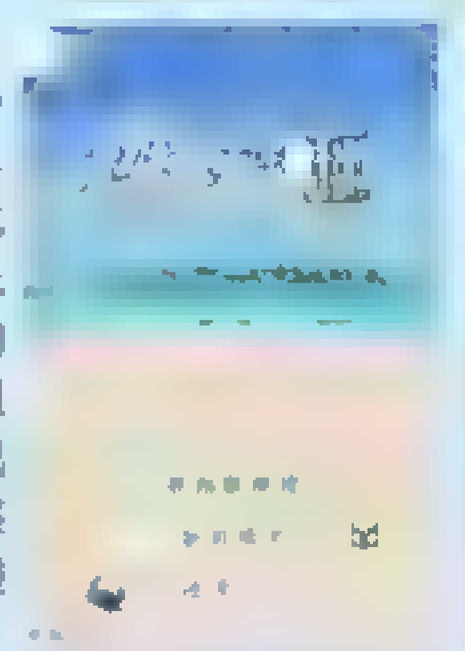
APEX汉化组4月8日发布了NDS游戏《魔术大全》的1.0完整汉化版，此后的4月9日又发布了1.02修正版，修正了某处因图片错误而导致的花屏。

和之前的版本相比，1.02版已经可以用近乎完美来形容了。经笔者测试，目前不但所有文本和之前没有翻译的部分图片被完全汉化，就连游戏中以动画形式表现的魔术视频部分也彻底变成了中文；要说美中不足的地方，那就是游戏中的语音部分没有中文化，某些利用到麦克风以及声音效果的魔术可能无法很好地表演，但是这和技术以及人力都有关系，我想诸位玩家应当予以理解。

另外，APEX在发布《魔术大全》的第一个汉化版后一直未做更新，因而招致了一些较为偏激的言论。好在汉化者选择了沉默，三个月零六天的时间过去之后，完美的1.0版悄无声息地来到了我们面前。

《迷失蔚蓝2》简繁汉化版发布

3月31日晚间，NDS游戏《迷失蔚蓝2》（本刊译作《幸存少年 迷失蔚蓝2》）的简繁汉化版发布，为了让各位玩家第一时间玩到本作的汉化版，PGCG汉化组和巴士汉化组协力完成了本作的汉化。虽然整个汉化过程比较短，但本版是经过内部测试，修正错误后才发布的。当然，大家在游戏过程中如果发现有疏漏的地方，还请到TGBUS论坛(http://bbs.tgbus.com/)的"PGCG汉化小组"专区汇报。

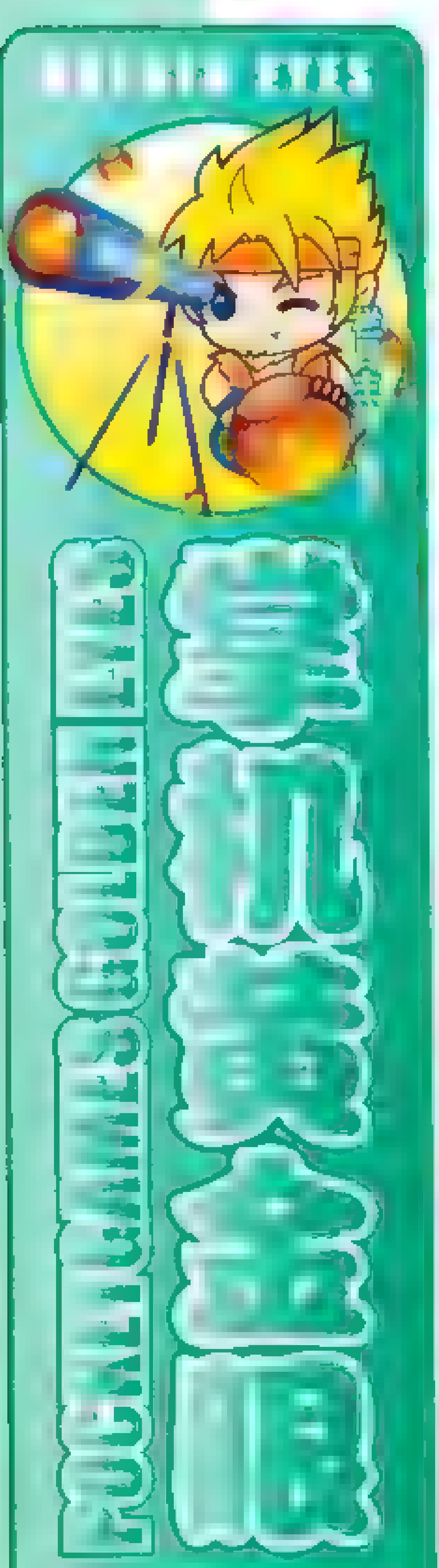


《重装机兵》白金典藏汉化版

继了《魔术大全》，另一款NDS游戏《重装机兵》时隔两个月之后也发布了最新汉化版——白金典藏汉化版。PGCG汉化组成员SP大少，于4月1日在TGBUS论坛发布了本版。相对上一版，该版修正了将近100KB的不合适文本，并且进行了十多次的润色和测试。从发布者的说明来看，目前游戏中所有因为汉化引起的BUG已经全部解决，部分图片错误也进行了修正，但是"斯大林改造"导致的死机可能依然存在，这是日版ROM本身就带有的BUG，并非汉化所致。

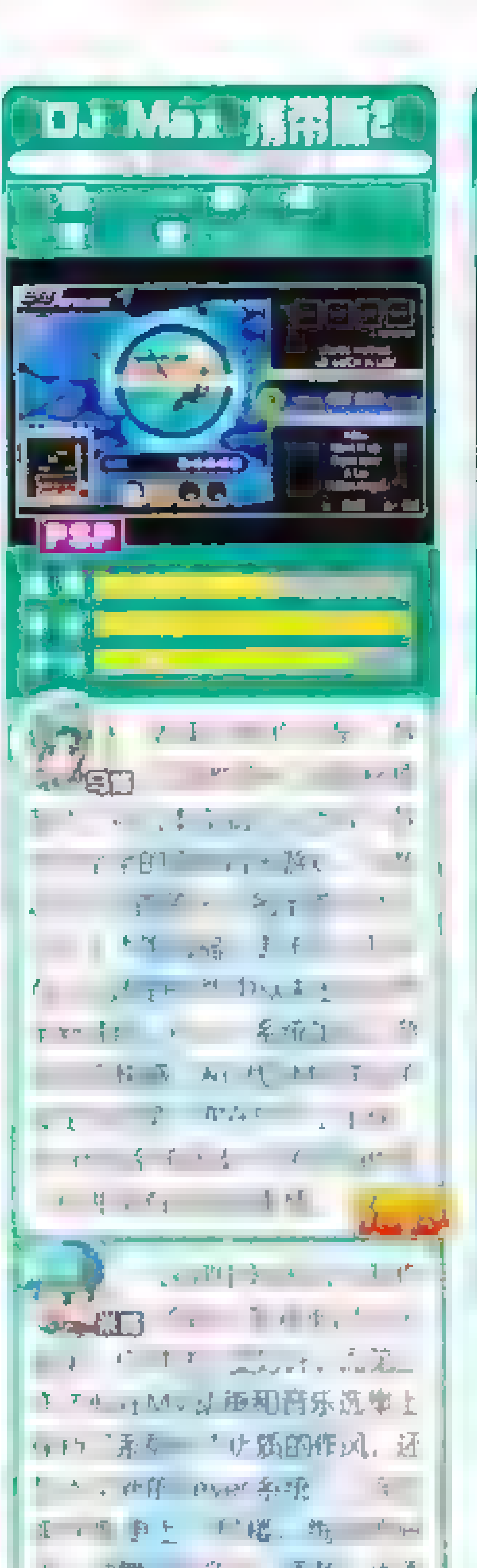
汉化组还特别提醒，之前的汉化版存档可以适用于本版，此外模拟器no$gba2.4可以很好地运行本作，笔者测试后发现模拟器可以正常运行游戏，并且能存档，有声音，如此，手头没有NDS主机的玩家也可以尝尝鲜了。

由于网络的发展，今后"汉化讯息台"中涉及到的补丁、游戏、模拟器、小志都会在《掌机王SP》上市后第一时间为大家提供下载服务，详细的下载地址会在文末给出。遗憾的是，由于时间仓促，本次的下载地址还无法给出，需要的朋友可以关注tgbus论坛"PSP综合讨论区"和"NDS、GBA综合讨论区"的相关帖子。

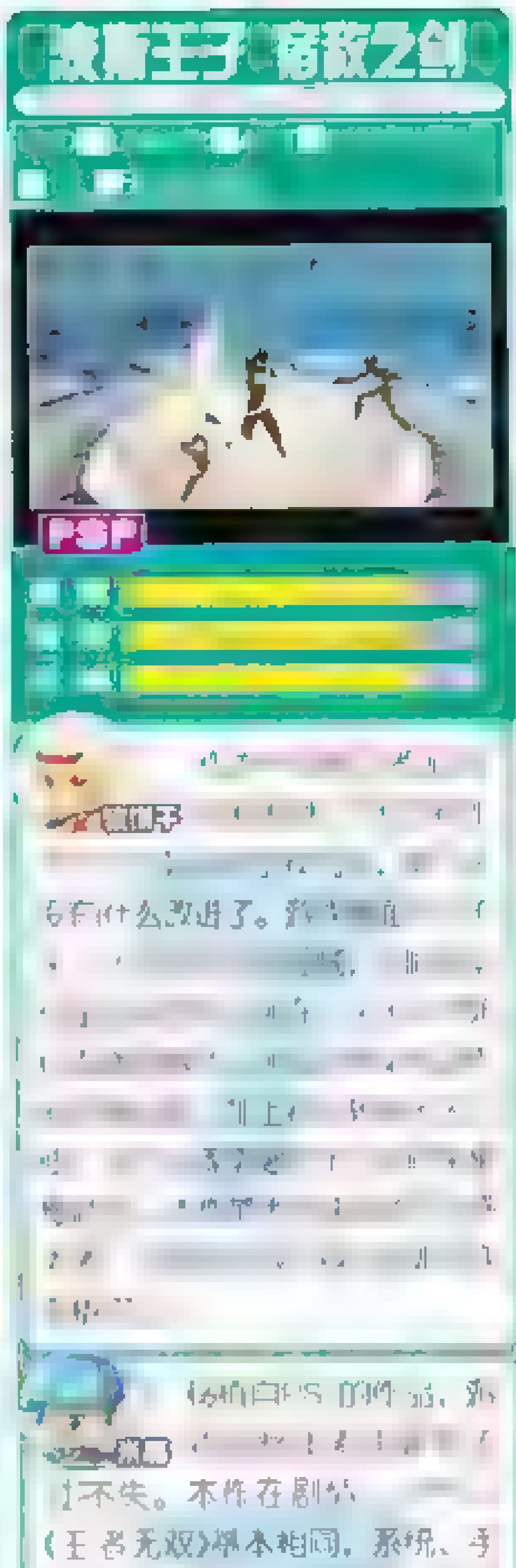


《DJ Max 携带版2》、《逆转裁判4》和《真·三国无双DS》都是超人气系列的续作，前两者都保持了系列一贯的高超水准，没有辜负系列FANS的期待。相比之下，《真·三国无双DS》就显得有些差强人意，不仅水准完全无法和正统的《无双》相提并论，即使是作为一款无名ACT作品，它的表现也无法及格

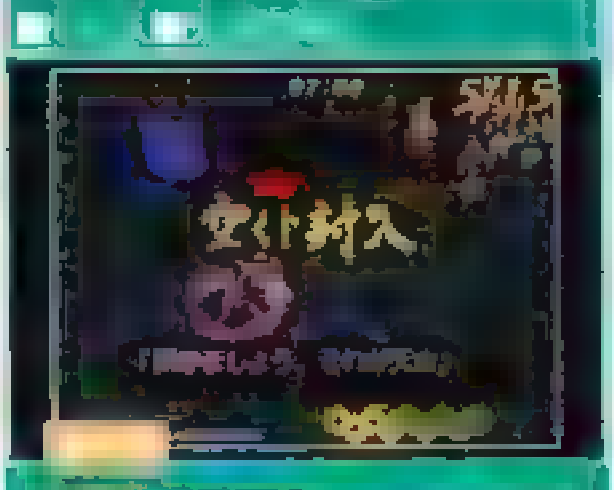
DJ Max 携带版2



波斯王子 宿敌之剑



逆转裁判4



怪物猎人 携带版 2nd

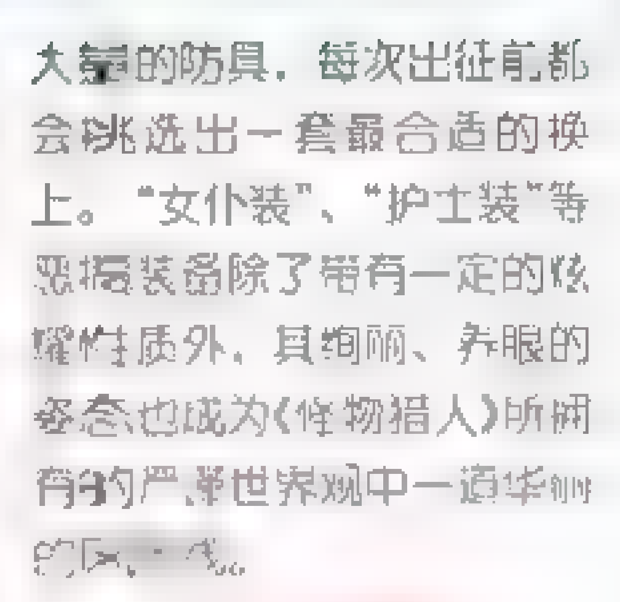
PSP

モンスターハンターポータブル 2nd

◆Capcom◆ACT◆2007年2月22日◆日版

◆1－4人◆4980日元◆无对应周边

掌机王评分 30 游戏时间：300小时以上 文 胧月



本作在刚公布的时候就引起了猎人们的欢呼，见识过前作在PSP上的抢眼表现后，大家把满腔的热情都投入到对《2nd》的期待和憧憬中去。在拿到游戏的当天，几乎所有的游戏论坛都在讨论《怪物猎人》(即使是在非《怪物猎人》专区)的情景也让人记忆犹新，其后的火爆程度更是不言而喻。如今本作发售已有两个月，游戏中的新系统、要素都被玩家琢磨透彻，下面就让我们在这款游戏热度慢慢退去的时候来细细回味一下。

体贴的系统

对于"《怪物猎人》系列"的游戏系统，无论是掌机还是家用机上的作[illegible]，Capcom都在一[illegible]使其[illegible]完[illegible]，对于这一点，从系列初就走过来的玩家可以深刻地体会到。从大的方面来说，本作中新加入的地图脑袋、可直接跳过部分过场动画以及多处安置异次元箱等都是令玩家赞不绝口的设定；而小的方面，例如猫厨师持有技能可见、发动"异常状态攻击强化"或"属性攻击强化"技能后会直接表示在武器的属性值上等设定都可以看出Capcom在这款游戏制作中所花费的心思。(不过不知道什么时候Capcom才能让玩家直接在屏幕里查看到讨伐怪物的具体血量呢？这估计是新手玩家最需要的吧，笑)

丰富的武器种类

游戏中猎人所使用的各种形形色色的武器是"《怪物猎人》系列"的一大亮点，在《2nd》里除了保持原有武器的基础上还新加入了4种新的武器类型，为玩家提供了更多的[illegible]余地。每种武器都有它独[illegible]性，而且要配合角色发[illegible]技能才能将它的[illegible]极致，作为一名[illegible]的狩猎者，不能只专注于使用一门武器，而是要全面发展，在熟悉各种武器的特性后再根据讨伐的对象来确定具体使用哪种武器最为合适。

绚丽的防具

和猎人使用的武器一样，角色身上所穿的防具也无时无刻体现着猎人的身分和地位，从朴素平庸的战斗套装到华丽得掉渣的祖龙装，它所反映的则是猎人在狩猎过程中用艰辛和汗水换来的结晶。一名优秀的猎人，他的仓库里会存放有大量的防具，每次出征前都会挑选出一套最合适的换上。"女仆装"、"护士装"等恶搞装备除了带有一定的炫耀性质外，其绚丽、养眼的姿态也成为《怪物猎人》所拥有的严谨世界观中一道华丽的[illegible]。

新增的怪物

除开先前在PS2版《MH2》里登场的几个古龙种怪物，本以为游戏中就只有一个崩龙为PSP版新增原创怪物，直到游戏最后才发现还有个霸龙登场，心里就暗自佩服Capcom居然将它"藏"得这么深[illegible]实力而[illegible]，[illegible]称得上[illegible]龙[illegible]作[illegible]，[illegible]龙则相对弱了很多——除开首次挑战时会被它震撼到外，一旦猎人熟悉它的攻击方式、了解其腹部下有足够大空间为猎人提供各种活动后，它便被视为和黑龙系一样的"外强中干"类角色。

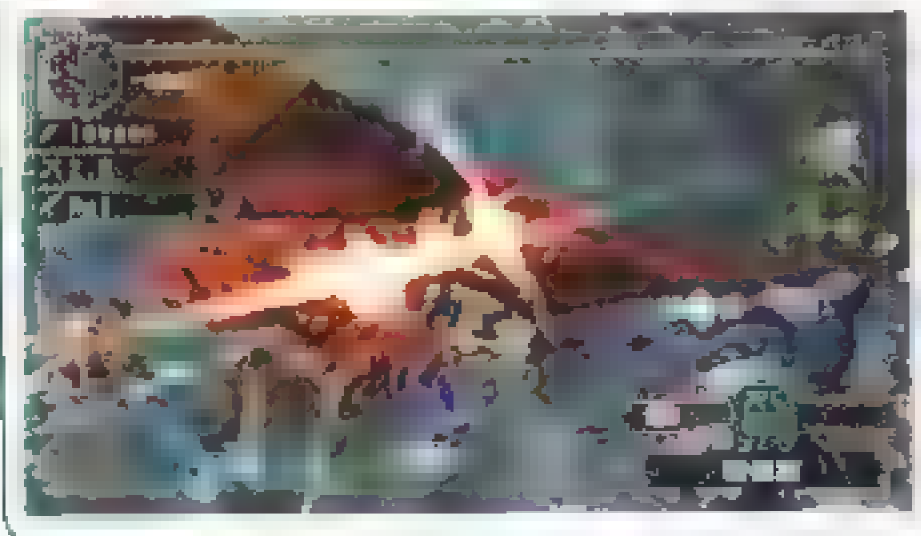
万能的装饰珠

严格地说，这部分内容

应该归入前面的"体贴的系统"一类，不过由于它在游戏中有着举足轻重的地位，因此还是决定将其单独拿出来说一番：首先它的最主要作用就是辅助猎人发动特殊技能，这样能使得玩家在实际游戏过程中得到更多的实惠，每当猎人东拼西凑配出一套强力装备的时候，一种强烈的满足感会油然而生；其次它需要反复讨伐怪物获得足够的素材后才能制作，从另一个方面使得游戏更加耐玩；最后就是没有沿用PS2版装饰珠不可反复利用的设定实在是大快人心，毕竟这样烦琐的系统并不适合在掌机平台上出现。

联机的乐趣

相对于家用机版进行网络游戏的"苛刻条件"（至少对国内玩家来说是这样），PSP版直接使用Wi-Fi连接或者是利用第三方软件（如KAI等）都使得联机非常便利。"《怪物猎人》系列"并不[illegible]个人英雄主义的游戏，[illegible]付各种凶猛怪兽的战略战术、当同伴陷入危机的时候及时伸出援手等都能很好地培养玩家的团队精神。套用大部分玩家的话："之所以联机，是因为快乐。"是的，当每位猎人在联机过程中得到自己的快乐后，他还会去在意什么呢？这不正是玩游戏的宗旨么？



时时的更新

打游戏发售的那天起，Capcom每周就会固定放出新的下载内容，包括限定任务、特典内容等要素来延续游戏的寿命。通过完成下载任务，玩家可以得到一些特殊的道具，这样就能制作在正常游戏过程中无法得到的武具（虽然实用性普遍不高，但是还是能给猎人们带来新意）。不过到目前为止，游戏发售前大力宣传的"海贼装"、"旋转投掷爆弹"等内容都还未曾与玩家见面，而那只"所有龙的祖先"在何时登场也成为目前猎人群体中最期盼尽快得到解答的问题。

游戏的不足

前面说了那么多优点，现在就来说说游戏中存在的几个[illegible]。

[illegible]猎人》的难度[illegible]低得可怜（主要表现在BOSS血量减少），难怪不少玩家拿到游戏的时候惊呼"怎么2代这么简单"。[illegible]，特别是一些[illegible]中，古龙所拥有的体力和攻击力都甚至超越了家用机版，对于单人挑战来说，几乎都无法在25分钟内将其杀死，虽说能够在下一场内维持伤害继续挑战，不过这样冗长的战斗对于即使有充足游戏时间的玩家来说也是非常地不爽。

2.本作中套装所持有的技能组合确实强大得过了头，虽然我们可以认为这是Capcom想极力挽回套装在系列中的劣势，不过其尺度明显把握得有些过。这点以游戏初期的雨之集猎人套装就能发动"自动マーキング"技能为苗头，历经过渡期的"斩味水平+业物"锻冶装到后期通过三种装饰珠不同搭配而实现全能的霸龙装更是到了一发不可收拾的地步。由于这些装备的出现使得大家在防具选择上被压迫到一个很小的空间范围内，这样使极大地扼杀了玩家的创造能力，我们也很难在KAI上见到极富个性的猎人配装出现。

3.防具升级系统，只需要各种珠玉和金钱便能实现防具的强化确实显得过于呆板，而整个强化过程中也没有其它亮点可言，可谓白白浪费了防具强化这个系统设定。

结束语

本次的《怪物猎人 携带版2nd》在游戏发售前的预约总数就超过了40万套，而在游戏发售当日在日本各地的游戏店都出现了百人长队抢购的情况，如此高的人气促使它成为PSP平台上第一个百万销量大作，并且一举击败Wii上的《火焰之纹章 晓之女神》、PS2上的《寒蝉鸣泣之时》以及DS上的《雷顿教授与不可思议之镇》，稳坐当周销量榜榜首。这对于喜爱着一系列的玩家来说这必然是一条振奋人心的消息，相信Capcom以后也会在本系列的制作上投入更大的人力物力。在这里预祝"《怪物猎人》系列"越走越成功。（PS：真希望《怪物猎人3》能早点同FANS见面）

《逆转裁判4》开发者访谈

证言开始

从《新生的逆转》开始担当主制作人，以下简称"松川"

《逆转》系列"的生父，以下简称"巧"。

从《新生的逆转》开始担当人物设计师，以下简称"涂"

逆转裁判4

游戏终于发售了，现在的心情是？

——现在的心情如何？

松川：当很麻啊……接来了本人的使命，……为了让用户们知道《逆转4》而不断努力

虽然游戏已经开发完了，……全没有工作已告一段落的……是紧张得要命，现在依然很紧张……始终不是很不安。

涂：我的工作还没有……绘制插画。

我们回去的时候，只有涂先生一个人还在工作。

——那么，什么时候才能享受一下大功告成的心情呢？

嗯，如果能休假的话。

涂：一定要休一个长假

（笑）

松川：不过，还真是疲……

涂：到现在还没办法放松下来

——《逆转4》在去年TGS上得到了未来赏（该赏由TGS当日的到场来客从尚未发售的游戏中投票选出），并且发售前也有着高昂的人气。巧先生作为系列的生父，对于作品如此受欢迎的状况有着怎样的想法呢？

……

——前作《新生的逆转》后，您曾说自己已经……

……时的1代开始，……有了FANS……

松川：虽然有自吹自擂之嫌，不过能够……FANS的心真的是很厉害

▲去年TGS上登台的巧先生和松川女士

——TGS上曾放出过游戏的DS体验版，玩家们的反响怎样呢？

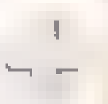
松川：在TGS之类的游戏展上，试玩用户大多是系列的FANS，很多人都抱着"好想

继续玩下去啊”“真的很想变成律师”这样的感想。大家都给予了[illegible]，我觉得这[illegible]

[illegible]有反映“[illegible]成律师[illegible]那种样子[illegible]的玩家[illegible]有[illegible]呢

松川 [illegible]

[illegible]此类的[illegible]，这样才[illegible]（笑）

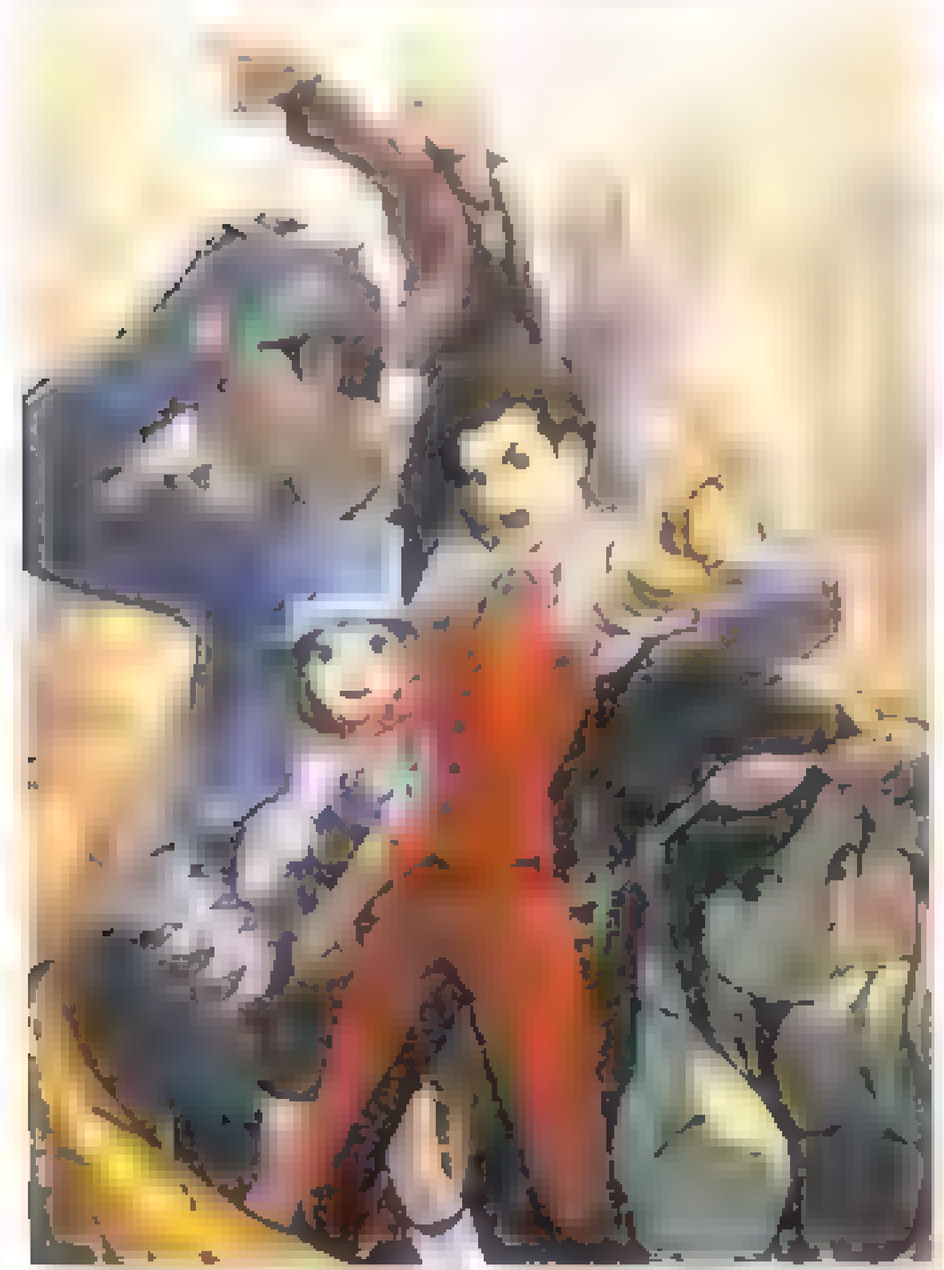


◀官网上的《逆转裁判4》体验版。

我们认为：4代并非新旧交替，而是新旧的融合！

新章以新旧融合的方式开幕了！

——玩之前就一直抱着“是全新的游戏，应该和系列前作完全不同吧”的想法，玩过之后才发现，本作还是超出了我的想象。



▲这副好像是电影海报的插画，主要的5名角色被一个巨大的腕轮围绕着，可见腕轮在本作中有着相当重要的意义

巧 [illegible]（笑）

——尽管不能够剧透，不过第一话的惊人展开让玩家从开始就欲罢不能了。

[illegible]

——这就是我个人的真实想法，这是“已知《逆转裁判》世界中的新作”，那种感觉和第一次玩1代时差不多。不光是有了演出动画，而且推理色彩也更加浓厚了。

真的是这么想的吗？

——是的，真的是这么认为的。

松川 太感谢了，我玩过之后也在想，这次的4代并非新旧交替，而是新旧交融。我们很欢迎从4代开始购买系列的新用户，而且

欢迎？

巧 是什么角色？（笑）

松川 嗯两人）总之，我希望那些陪伴

系列一直走过来的玩家在玩到本作的时候，也能感觉到这是一款彻底的崭新作品。

——说起来我好像也确实把自己沉浸在一个完全新作的感觉中了。

涂 （满足地）啊，正中我们下怀了。

（一同笑。）

成步堂作为中坚律师的话会很无聊

——第一话看到成步堂时，我还满以为他是王泥喜的老师呢。没想到竟然是以那样的方式出场！

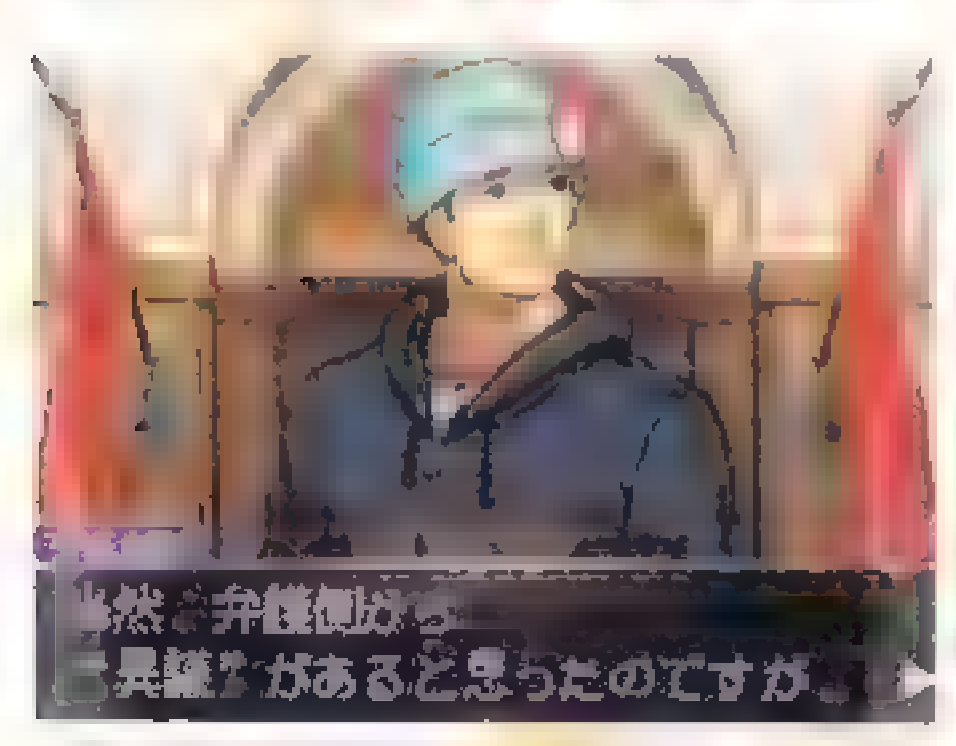
巧 如何安排成步堂的空间也是这次的重点。之所以会这样安排他的成分，原因在于7年后的成步堂如果只以一个普通中坚律师形象登场的话，不是太没意思了吗？于是我脑海里立刻浮现出他在本作中的这种样子，然后让涂先生以画笔将他描绘出来。

涂 设计过程还是很顺利的。不过，最初巧先生让我将成步堂设计为“完全无法认出的人”，之后又让我把形象进一步弄得模糊一点，于是就把成步堂设计到连我都觉得不妥的地步了。

——是让你弄成流浪汉的形象吗？

涂 是让我弄成颓废的形象……其实我有些担心，这样的设计对于成步堂来说会不会太过了啊？但是巧先生一句“OK”就通过了。

巧 本来是想让大家都认不出这是成步堂的。不过，自从去年秋天的广告后，各大杂志就都刊登了成步堂的这副形象了。其实如果你之前完全没有得到这方面的信息而开始玩本作的话，一定会大吃一惊的。现在这样的网络社会，信息的传播实在太快了



▲成步堂以被告人的身分登场，的确是出人意料啊。

呀——真不想让大家事先就知道那是成步堂啊。这样想的话，一个系列的狂热FAN在事先完全没有接受4代宣传的情况下玩到本作的话，也许会是最快乐的（笑）。

无法揣测的角色们

——说说新主人公王泥喜吧。

巧 王泥喜法介这个角色的诞生是颇为严谨的。我们想让他有一点小孩子般的不可靠感，这也是为了跟成步堂的形象明显区分开。不过，如何明显区分这两个角色，还真是伤脑筋的事情。

涂 有了前面3代的积累，成步堂这个人物已经沉淀了相当的内涵，这点是王泥喜无法比肩的。我曾一度担心他是否能担负起主角这个重任呢。在王泥喜的脸部绘制方面，有一部分继承了成步堂的某些特点，但是又不能让玩家感到不协调——这方面可是下了大功夫呢。玩家在游戏时，能够顺利融入其中是我最希望看到的了，因为如果讨厌主人公的话，那就变成一个令人讨厌的游戏了。

松川 “《逆转》系列”的主人公，[illegible]玩家的化身，同时又是游戏中的一个角色，这方面的平衡我认为表现得相当不错。

[illegible]每次都差不多是这样[illegible]4代弄成全新的《逆转》，[illegible]有做的时候，发现游戏[illegible]我们的想法了。就像前面说的那样，4代成为了一款新旧融合的作品，从[illegible]的角度来看是失败了，不过[illegible]在其他方向有了不错的表现。在写剧本的时候，很多预想的东西都在[illegible]好的方向变化。不过，王泥喜会是这样的一个人[illegible]我们[illegible]的，我还是觉得很意外的。因为之前计算的东西几乎都没有表现出来，唯一没有偏离的就是角色的设计大纲了。

——茜的改变也很大啊，居然变成了刑警。

涂 《新生的逆转》中茜的[illegible]象和本作的美贯很是接近，如果还是让茜保留前作形象就未免有些重复之感了。所以设计成本作中的那种形象也是必然的了。

[illegible]果然7年后的世界里，白发的系锯刑警和学办案的样子……

涂 还有就是丁[illegible]的老师也是男人，这样一来主人公周围的男人实在太多了。

——是啊。不过，牙琉律师真的是男人吗？

涂： 他的手指不是很有力吗！如果是这样的话就早说嘛，不然可能会惹人生气呢。

——最后的最后来上一句"王泥喜君，出发了哟"这样。（笑）说起来，茜也和当初构想的剧本里判若两人了。虽然在游戏完成后做了一些调整，但是跟我原剧本中第二话和第三话的茜比起来，简直像是出自另一个人的笔下。

松川： 我玩过之后就在想"啊，茜变成这样的女孩了啊。到底是什么促使她改变的呢？"

涂： 什么"促使她改变的呢"，不是那种女孩啊。

松川： 反正我是很惊讶了。小茜居然变成这么锋芒毕露的角色了。

▲在《新生的逆转》中还是高中生的茜，如今也长成成熟的女性了

对手检察官·牙琉响也是怎样的人？

——***对于《逆转》来说，检察官的存在也至关重要。身为检察官同时又是摇滚明星的响也，到底是个怎样的人？***

涂： 实际上，虽然我在画他，不过对他还是有很多不太明白的地方。不过，测试员们都说"这是个不错的家伙"。（笑）

——不错的家伙。

松川： [illegible]年多以前在设定这个角色的时候，完全没想到会变成今天这个样子。

——是啊，响也也是个费神的角色呢

也许是我也不太明白[illegible]，应该也是个多变的角色，不过[illegible]下去就有[illegible]了，所以很遗憾不能说得很详细，或是对他乐队的感觉之类。

松川 & 涂： 牙琉 WAVE！

——当时没有考虑太多就决定要有这个乐队了。我还在想涂先生听了乐队的设定会不会生气。

涂： 你已经向我道歉过了。

松川： 乐队的曲名也是。请原谅我不能说得很详细。在决定究竟唱什么歌的时候，也在想这个曲名会不会让涂先生生气啊。这样帅气的曲子配上这种歌词，本作的作曲者可能也会生气。（笑）

——***摇滚歌星的想法是怎么来的呢？***

——制作角色的时候，没有目标是不行的。这次，美贵的身分是魔术师，我们又经过再三考虑，就把响也设计成了摇滚明星。

松川： 最初[illegible]

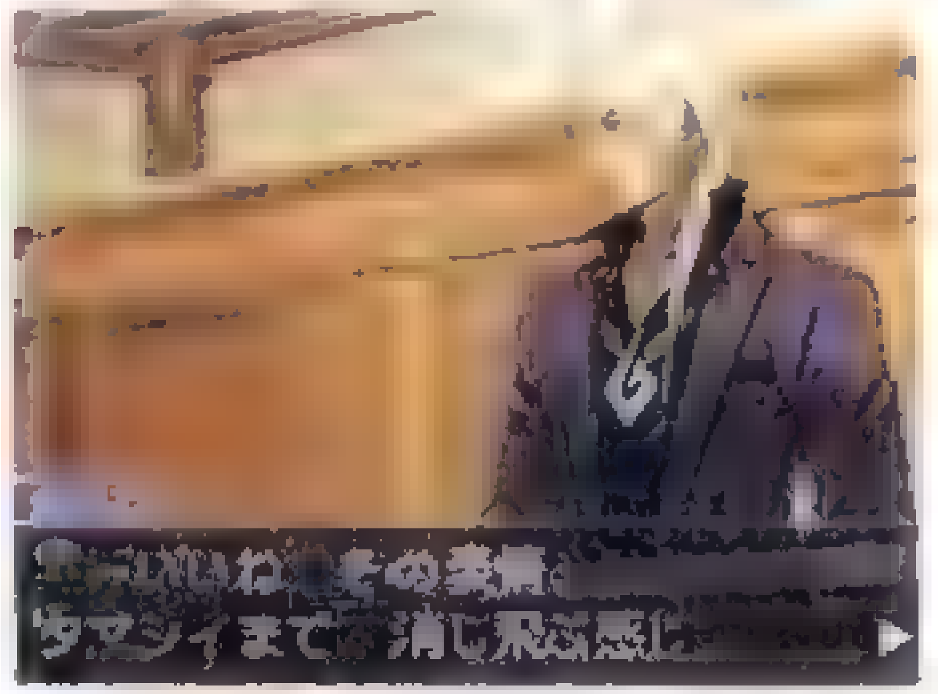
涂： [illegible]完全没有打算让他跟音乐扯上关系。在人物绘制完成[illegible]成的时候，巧先生说"[illegible]"[illegible]就变成摇滚歌星了。

——（笑）

涂： 于是，我[illegible]想[illegible]了[illegible]，水平[illegible]悟了。

松川： 当时，涂先生的桌子上放了[illegible]银色装饰[illegible]的书，[illegible]候，[illegible]先生[illegible]把响也做成一个[illegible]

涂： 现在看来，[illegible]基本[illegible]，那个[illegible]的人



▲王泥喜的对手，天才检察官牙琉响也

——本作的角色里面，涂先生最中意牙琉兄弟么？虽然[illegible]设计[illegible]角色[illegible]了不少麻烦。

涂： 也不是，谈不上什么最喜欢，因为每个角色都下了很大功夫。[illegible]麻烦，倒不如说设计得很辛苦。

——形象是正统的美男子，我也听说他们

一举就有了不错的人气。就是不知道这次游戏后他们FANS的数量会增加还是减少。

余：完全不明白了。

松川：嗯……说起响也这个角色，系列前作不也有御剑检察官吗？想要响也超越御剑，就得在其他方面下功夫。不过游戏里实际的响也并没有能如我设想的那样。

余：我只是照要求办事

（同笑）

松川：不过，虽然跟想要的东西不太一样，设计还是非常成功的。

很帅气的形象最好还是不要做出什么个性的东西。

余：嗯，就是以这样的选择，结果不太一样。

松川：是啊，原创感很强的角色。

巧：响也这个角色，我们很难把他归到哪类，要描述这样的人也难……

松川：不可理解的人物？

巧：或者说包围着这个角色的世界自身就有些不可理解。不过，我觉得这也是……独特的味道。余先生很……这类角色也是在剧本……设计好了。无形之中，角色的画像也对性格有一定的……作用。这次当响也拥有摇滚歌星这个双重身分时，他的性格就又被重新……过了，真是不可思议的……

余：这种感觉就像打猎时虽然命中了猎物，但是却没有落到自己预想的地方。

松川：不过，最后的响也比我们当时所想的更有个性。当玩家在游戏中遇到响也的时候，也一定可以理解什么叫作“不可理解”了(笑)。

开发中的辛苦

——剧本和角色都很让人头痛，那么其他还有什么工作让你们很伤脑筋呢？

巧：因为是全新的一作，所以一定要加入新的系统，想出“看破”这个系统就很费周折。

——从证人的小动作来证明其内心的动摇，确实很有心理战的快感。

余：不过，这些小动作的幅度调整也有些麻烦。

巧：太过明显的话很容易就被玩家看穿了。还有，“在执行‘看破’时的那只眼睛应该怎样……”之类的。

▲看破系统时独特的眼睛特写

松川：从生理构造上来说……人很不舒服呢。

——使用“看破”时的王泥喜都戴着腕轮，这个腕轮据说是在剧本完成前就开始设计了。

巧：是的。余先生还问我询问这个腕轮到底有什么用。

余：如果没有什么意义的话，那我就很为难了。

……关了。最后，……给《逆转4》在推理的基础上加上心理战要素，个人很是欣慰。不过，对于其他人而言如何？……在角色设计方面头痛吗？

余：……“画好的角色没有采用”……

余：嗯，这些是常有的。

巧：在写剧本的时候，一些角色的性格会发生改变，因此这些角色也会变得难以使用。这种情况也是有的。

余：我明明……要求画出了角色的表情，结果又跟我说不能用。（笑）

最后给玩家的话

松川：不管是对《逆转4》已经期待很久的玩家，或者是还没有接触过《逆转》的玩家，如果能够去店铺里买上一张来玩的话我会非常高兴。

……制作的变化很多，……是……也有了……大家做出的这款作品……也是带着……了多人……

余：角色们比之前的《逆转》有了更丰富的色彩。不过为了得到FANS的认可，之前作品的角色也会登场。从这一意义而言，角色们很平衡地站在了同一舞台。请大家享受本作带给你的乐趣。

特别企划之○或×

问题1 工作是一种享受吗？

松川○ 巧○ 涂○

谁都[illegible]了吧

[illegible]

问题2 想不想当一次律师？

松川× 巧× 涂×

[illegible]

问题3 以游戏事业终此一生？

松川× 巧× 涂×

[illegible]了两个

（一同[illegible]笑）

问题4 实际上有没有希望开发时限延长？

松川○ 巧○ 涂○

好快！

（一同笑。）

松川：真的很快啊。

巧：实际上我一直都在这么说啊。

涂：嗯。

问题5 想一直活到100岁。

松川× 巧○ 涂○

涂：如果可以活到的话。（笑）

问题6 经常和同组的同事一起玩。

松川× 巧× 涂○

巧：被限定了二选一呢。

松川：其实应该是[illegible]比较恰当。

只能导[illegible]或[illegible]

松川：[illegible]不能[illegible]

如果[illegible]的话，△也是[illegible]的。

松川：不过，开[illegible]去玩过

巧：以后就有时间了吧。

问题7 买了Wii。

松川○ 巧○ 涂×

巧：好危险！（笑）

松川：巧先生刚买了Wii不久，至于我是《火纹》派，肯定入手的了

涂：虽然很想买，不过工作实在太忙没有时间去买啊，这属于不可抗力因素

（一同爆笑。）

问题8 看了周防导演的电影《それでもボクはやってない》吗？

松川× 巧× 涂×

巧：啊，忘记了。

问题9 已经充分了解了另外两人。

松川× 巧× 涂×

巧：（贼贼地看另外两人）[illegible]

松川：不了解[illegible]

（一同爆笑。）

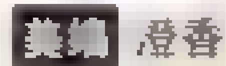
问题10 王泥喜和成步堂，更加喜欢王泥喜。

松川△ 巧× 涂○

松川：[illegible]

巧：果然跟王泥[illegible]少感情

之前的报道中曾经提到过本作还将会发布新角色加入，现在这个角色终于公布了——来自《最终幻想战略版A2》中的主人公卢梭将会在本作中登场，为狮子战争带来新的变数。喜欢《FFTA2》的玩家们不妨先玩玩即将于下个月发售的本作，与卢梭一起享受冒险的机会可不要放过哦。



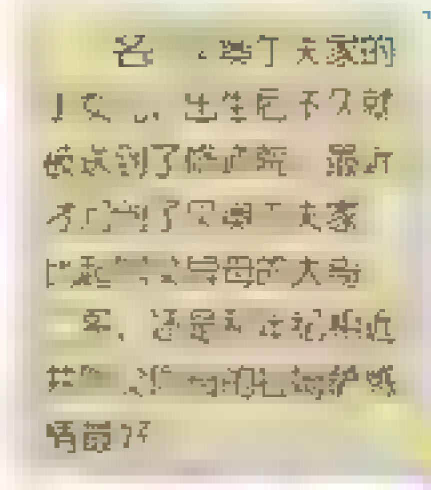
拉姆萨与猎人少年的邂逅，将故事导向新的局面

为了救出妹妹阿尔玛，拉姆萨前往了沙漠，并在那里遇到了被怪物袭击的少年。那位少年就是被称为"奖金猎人"的卢梭。拉姆萨在千钧一发之际救下了卢梭，两人的邂逅将在狮子战争的历史中描绘新的传奇物语。

来自《FFTA2》的卢梭参战！

卢梭
Luso

◀奖金猎人的技能"叫唤"可以提高攻击力和速度



……从属于[illegible]骑士团的魔道士……[illegible]……作为[illegible]……

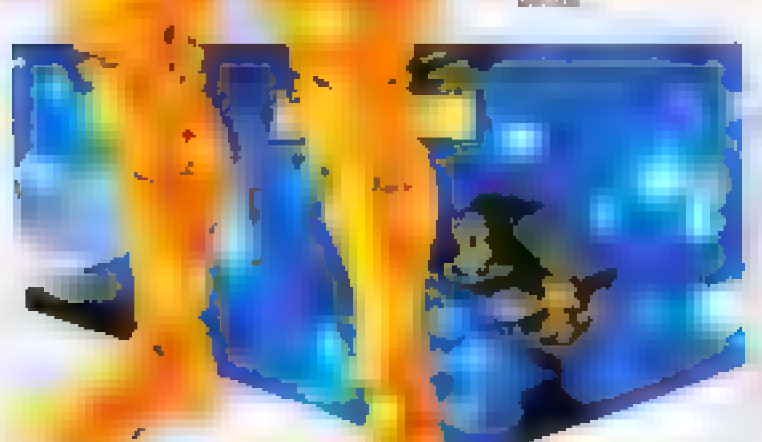
……[illegible]……最近[illegible]……

▼具有高超魔力的奥兰的固有职业是占星术士，能够施使"星天停止"等只有他才能使用的动作[illegible]

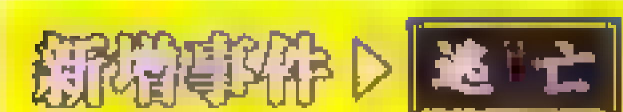
▼阿尔玛的固有职业是牧师，擅长使用回复魔法

阿尔玛·贝奥尔夫
Alma=Beoulve

▶阿尔玛在伊古罗斯……[illegible]……妹妹很要好

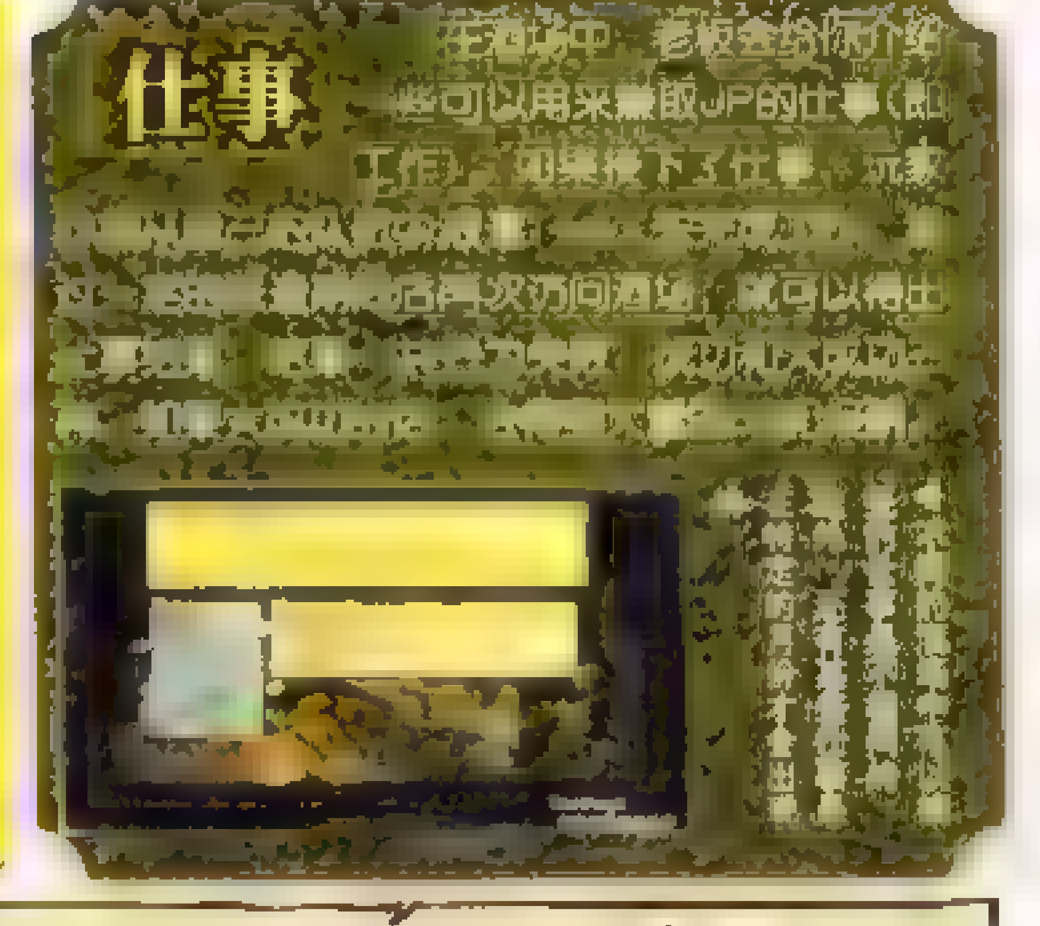


奥兰·杜莱
Orlan=Durai



[illegible]

◀在[illegible]事件中……玩家[illegible]……



勇者物语

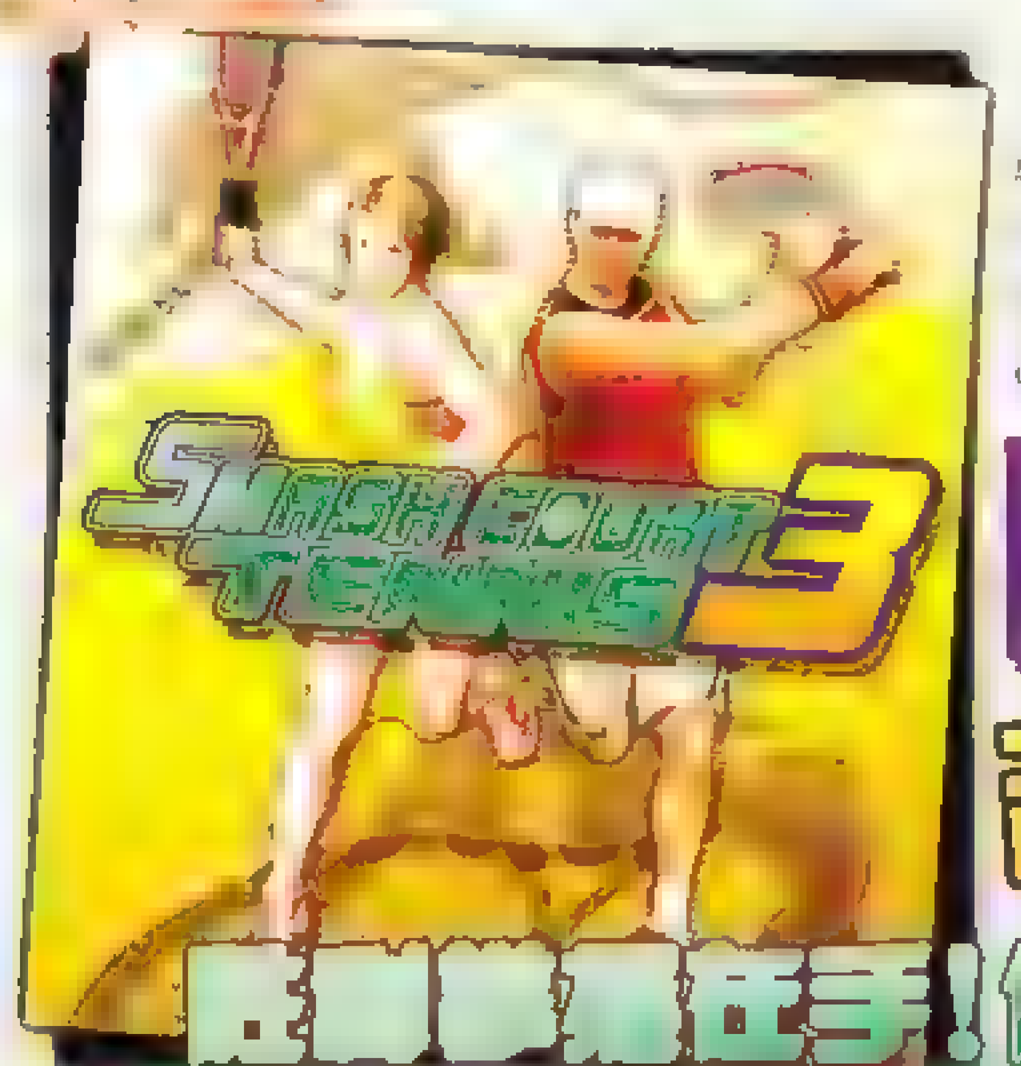
"勇者物语"是由历史学家[illegible]撰写的历史传记，其中记载了玩家的足迹。随着流程的推进，物语的内容会更新，变得更加充实。

—— 勇者物语的内容 ——

- **记录** 可以重复观看游戏过程中出现的动画。
- **人物** 登场人物辞典，内容会随着故事推进而追加。
- **仕事** 记载过去接受过和现在正在从事的仕事情报。
- **秘境** 如果仕事大成功的话，发现的秘境情报会收录在这里。
- **财宝** 观看游戏过程中发现的财宝，会以音响小说的形式出现。

文 琉璃　美编 紫枫

[illegible]《扣杀球场》系列[illegible]



击打！扣杀！

[illegible]你也是网坛明星！

费德勒、纳达尔、沙拉波娃、海宁[illegible]在球场上[illegible]的时候，你[illegible]中的[illegible]。现在，你不需要花上大笔[illegible]球拍，也不需要花费大量[illegible]网球人[illegible]。只要你拥有[illegible]PSP[illegible]的感觉！

[illegible]《扣杀球场》[illegible]之后，[illegible]逐渐[illegible]消失在大多数[illegible]。[illegible]公布了系列的[illegible]作[illegible]在PSP[illegible]的消息，[illegible]了新的选择。同时，本作[illegible]利用PSP[illegible]，进行多人联机对战。[illegible]技术，只要[illegible]游戏，就[illegible]的乐趣。

▲丰富的比赛模式以及比赛场地

独特的操作系统及特技

在绝大多数的网球游戏中，玩家击打球[illegible]需要把握住球接近到一定位置时的[illegible]按下按键，才能准确地将球[illegible]。然而，本作却采取与这一传统完全不同的方式，玩家需要先行输入指令然后[illegible]打网球。在游戏中，玩家需要一直按住击球按键，然后在球[illegible]的时候放开按键，使用[illegible]一样的方式将球击打回去，抓准时机[illegible]更为强力的回球。

在游戏的巡回赛模式中，玩家可以通过比赛来习得强力特技，上旋[illegible]强力[illegible]等，利用这些特技能帮助选手在逆境中取得一发逆转的机会，在保留了前作中大受好评的“优胜喜悦”、“苦练成果”等一系列特技的基础上，本作中还增加了“逆境反击”、“乘胜追击”等新技能。玩家可以利用这些特技来安排战术，在对战中享受到更多的乐趣。

▲抓住时机使出扣杀一击！

丰富多彩的游戏模式

不作共收录了6种游戏模式，除了联赛、自由赛模式外，还有各种练习模式以及迷你游戏游戏模式，能充分缓解比赛之后玩家的紧张感。

巡回赛模式

在这个模式下，玩家可以创建自己的角色，然后进行育成，之后再通过参加各大网球赛事来提升自己的技术以及排名，目标当然是成为世界顶尖的网球选手

角色的创建：

本作中选手的[illegible]以上，从选手的[illegible]、肤色、发型、发色、服装等各个方面来打造[illegible]独特选手

▲从各个细致方面来打造你自己的选手

[illegible]

可以自由设定比赛的内容[illegible]方式。在这里你可以进行团体战。

▲能在这里享受轻松的比赛

通信模式

玩家想要与朋友一起娱乐本作的话就需要进入这个模式，在这里除了可以互相切磋球技外，玩家还可以与朋友进行迷你游戏的对战。支持最多一盘游戏4人同时娱乐。

▲与朋友一同享受游戏的乐趣

街机模式

使用游戏提供的选手来进行对决，[illegible]设定难易度以及比赛规则。

▲[illegible]

练习模式

玩家可以通过这一模式[illegible]游戏的基本操作，同时还可以[illegible]的特殊练习来[illegible]球技。

▲充分训练是取得比赛胜利的关键！

[illegible]

这里有很多丰富有趣的网球小游戏，在紧张的大赛之后来这里放松一下心情绝对是一个不错的选择。

[illegible]年[illegible]在所令[illegible]名[illegible]先与当年就在日本创造了[illegible]的销量，[illegible]在日本[illegible]游戏市场[illegible][illegible]的[illegible]独特的故事[illegible]近期[illegible]年来[illegible]相关的[illegible]都是[illegible]本月[illegible][illegible]

PSP Fate/虎虎斗技场

◆[illegible]◆[illegible]◆[illegible]◆[illegible]
◆[illegible]◆[illegible]◆[illegible]

文 胧月　美编 澄香

"圣杯战争"再次爆发!

原作中，七名魔术师要各自带领自己的从魔围绕圣杯展开激斗。为了争夺这个能够实现任何愿望的圣杯，只有将其他六名魔术师打倒来证明自己拥有匹配圣杯的强大实力。PSP版本作的故事依然是围绕着"虎圣杯"展开的圣杯战争，而本次圣杯战争的起点，似乎是那位疯疯的"老虎大姐"——藤村大河

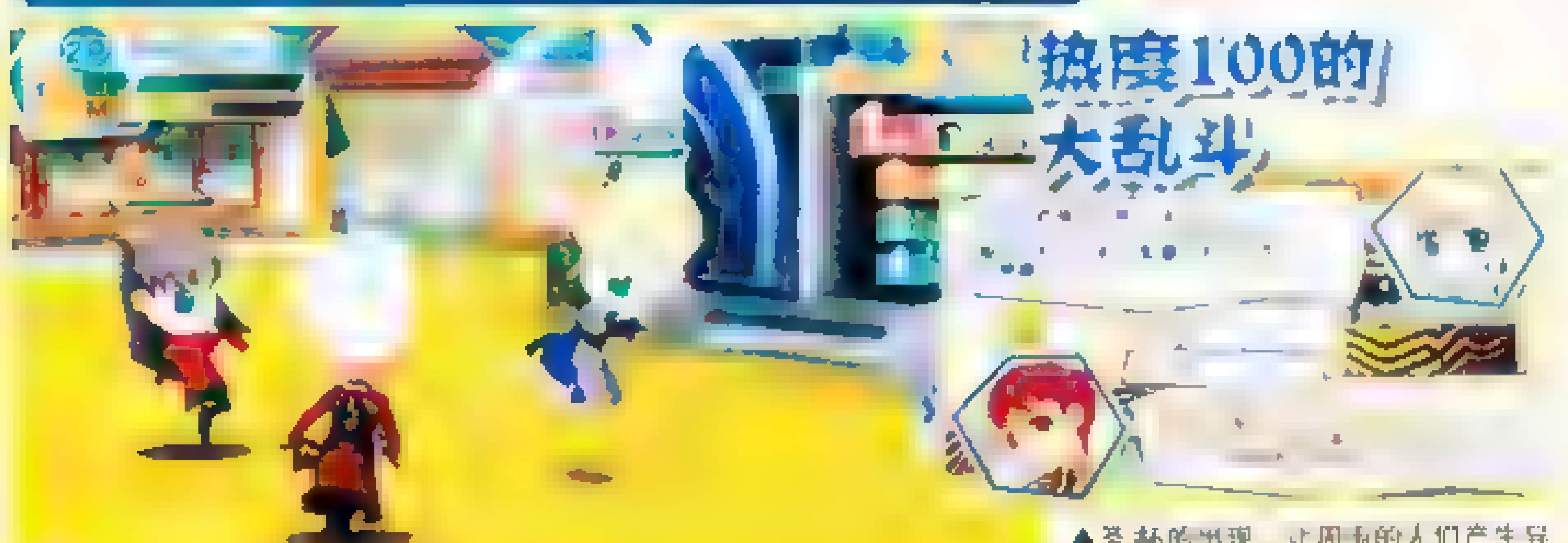
士郎将藤村当作大姐一样看待，因此也一直以"藤姐"称呼她。身为学校教员的藤村拥有剑道五段的实力，因名字发音与"Tiger"相近，所以又称成为"冬木之虎"或"老虎"。而本次的圣杯战争毫无疑问地跟她有很大的关联。

藤村大河

序幕

当卫宫士郎睁开眼睛的时候，冬木市已经被包围在"头壳坏掉结界"中。受此影响，所有人都变得凶暴化，魔术师和使魔关系破裂，日本被虎之商品接管，世界已经到了崩坏的危机边缘。这时，希望拯救世界的人们和企图将世界进一步推毁的家伙们形成了对立的两股势力，在这个暧昧的斗技场较量出谁是真正的强者。

热度100的大乱斗



▲地点是我们熟悉的冬木市，一群Q版宝宝就这样在街上开打了

▲圣杯的出现，让周围的人们产生异变。士郎和Saber在意识到这个危机后准备踏上战斗的征途

被卷入战争的角色们

原作的主人公，七魔术师之一，不过就实力而言只能算是半吊子。由于虎圣杯的出现，士郎被卷入了战争的旋涡。

七使魔之一的Saber意为"剑"，与士郎订下契约的她尽管身材娇小，却被称作最优秀的使魔。在原作以及各种同人作品里，可爱、成熟、冷酷、猥琐等等性格几乎都能跟她沾边。不过无庸置疑的是，这个Tsundere(外冷内热)的女子始终是《Fate》中的人气之王。

魔术名门远坂家的继承者，和士郎在同一所学校上学，虽然拥有很强的战斗能力，不过在学校中甚受同学景仰的偶像。

七使魔之一的Archer意为"弓手"，与远坂凛订下契约。和他的名字一样，主要武器为弓。

可爱而强大的战士们

本作游戏设计显得传统的武术类，本作这些外表可爱的人物打起架来依然是拳拳到脚毫不含糊。

爆笑故事，轻松战斗

在这部作的开发厂家[illegible]，但是本作绝对不会[illegible]的[illegible]。从剧情[illegible]对马和人物绘制来看，搞笑逗乐才是本作的主题[illegible]，难道本作是没有[illegible]的？

▲士郎等人的味觉变得奇怪起来，为了让料理再次鲜美起来，Saber开始四处奔走。期待[illegible]的人应该不在少数

▶[illegible]

▲受到[illegible]圣杯带来不良影响的士郎[illegible]

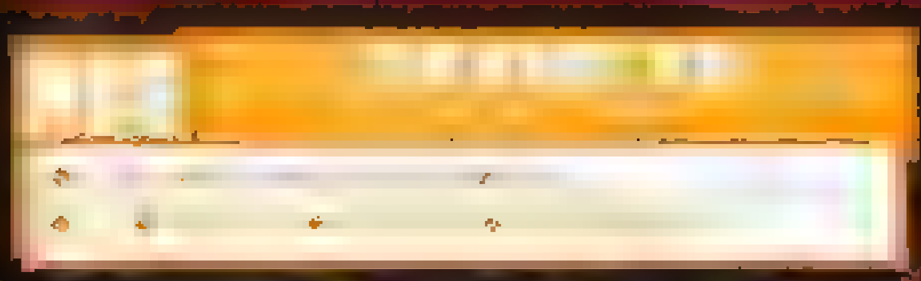
多人协力游戏

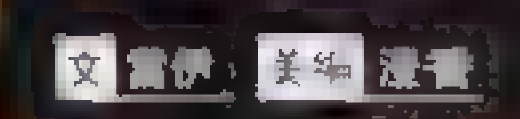
▶▲和朋友一起争夺圣杯[illegible]

◀Archer与那娇滴滴的"亚瑟王"究竟谁更厉害呢？

Saber VS Archer

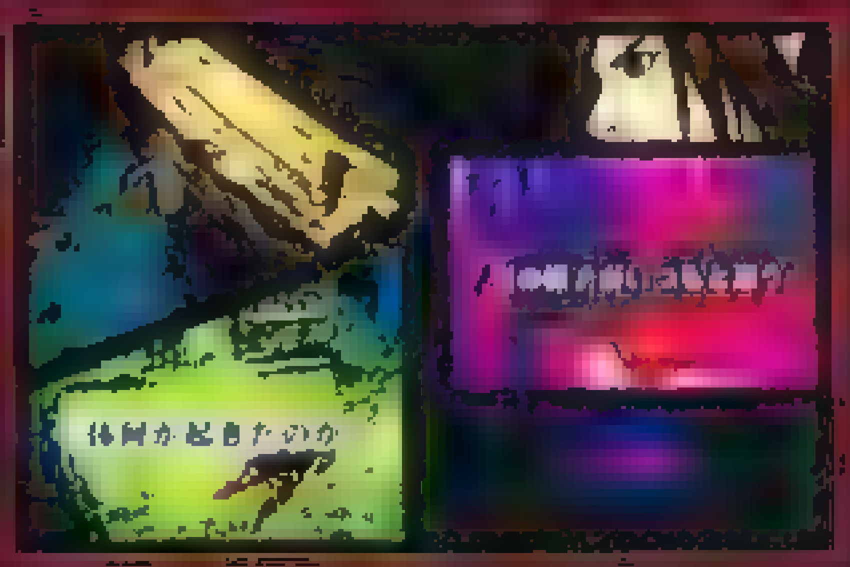
《忍者龙剑传》一直以爽快的战斗和高难度著称，在XBOX登陆之后，更是以华丽的画面缔造了一大批系列的死忠。近日，NINJA小组在开发PS3复刻版《忍者龙剑传Σ》的同时，又公布了全新的NDS版，这次，隼龙又将会有什么样的华丽表现呢？让我们通过这些已经公布的最新情报，一睹为快吧！





漫画式的华丽过场

本作在世界观上和《忍者龙剑传》以及即将登场的PS3版《忍者龙剑传Σ》相同，但在过场的剧情上，避开了不适合DS的即时演算，改为采用美式风格的2D动态漫画来表现，双屏漫画的魄力同样不俗。



熟悉的角色再次登场

隼龙身边[illegible]样的少女

[illegible]

话梅杂志&3DM-SMV

触控笔操作

行云流水般地连续移动、攻击以及发动忍术，除了防御以外，游戏中的任何一个动作都可以通过使用触控笔发动。

▼在普通状态中连续点击屏幕两次就可以进行跳跃，此时点击敌人的话还可以发动空中手里剑攻击。

空中手里剑

从敌人头上大力斩下！

▶▲当隼龙处于敌人上方时，可以发动大力的斩击，就算面对一个敌人也能够挥舞手中的大剑，且毫无防备的情况下，下斩攻击往往能造成致命的伤害。

挑空斩击

▲攻击时将触控笔向上滑动，隼龙会使出大力的向上挑空攻击，这也是大部分敌人都难以招架的招式。

飞燕连斩

多个敌人同时横向连续攻击！

◀当被数个敌人包围的时候，使用触控笔横向滑动就会使出华丽的"飞燕连斩"，将同一水平线上的敌人全部消灭。

冲击波

◀在下斩攻击落地的一刹那会引发大范围的冲击波，同时命中周围的敌人，不过看来攻击力不会很高。

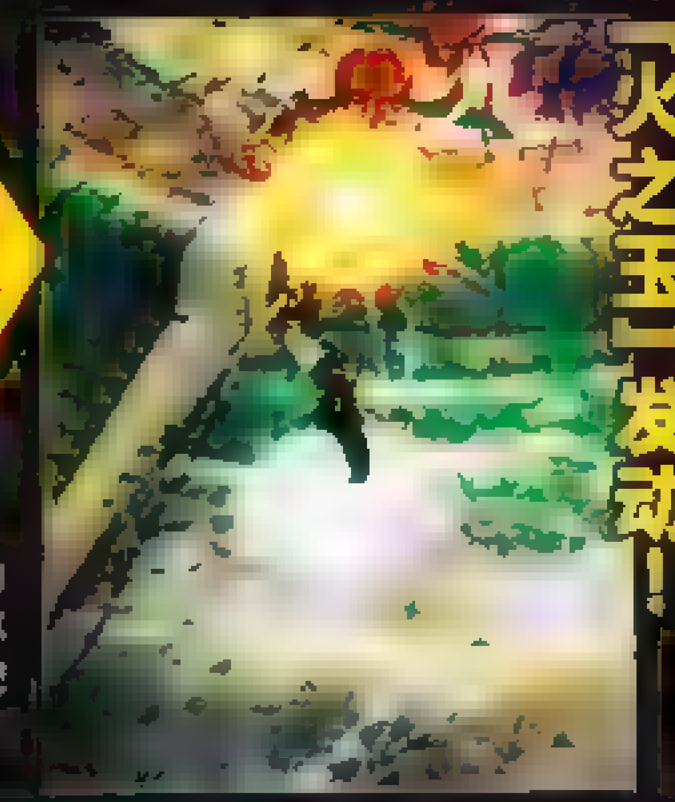
书写梵文发动的秘密忍术

五花八门的忍术可以在战斗中发挥不[illegible]的作用。本作中，想要发动忍术必须先在下屏按照提示书写出对应的梵文才可以。具体如何才能切换出忍术发动的画面目前还不明朗，不过可以确定的是，在书写梵文的时候，战斗将会暂时停止。从图中我们可以看到在梵文的下方有一个红色槽，也许这就是表示限定的输入时间吧。

话梅杂志&3DM-SMV

梵文输入

◀当面对一群敌人的时候，隼龙发动了忍术，系统切换到了梵文输入画面。

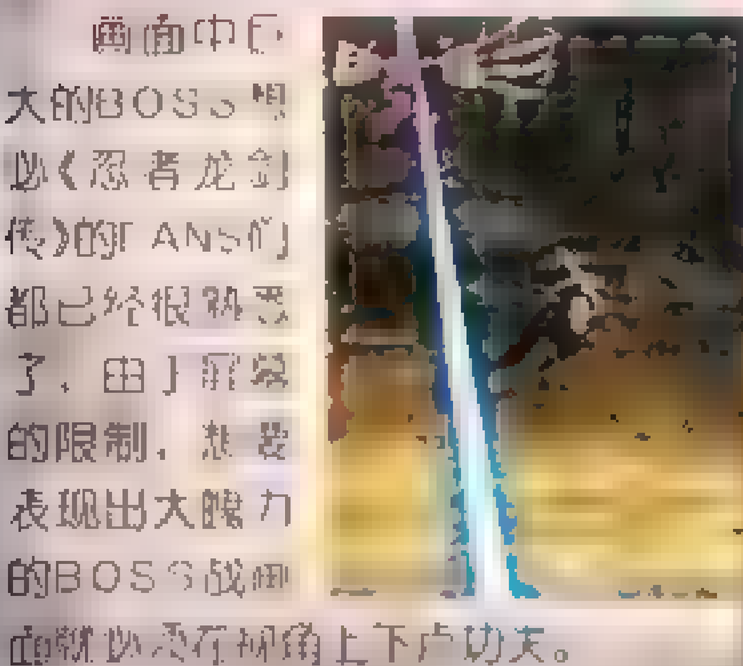


忍术！「火之玉」发动！

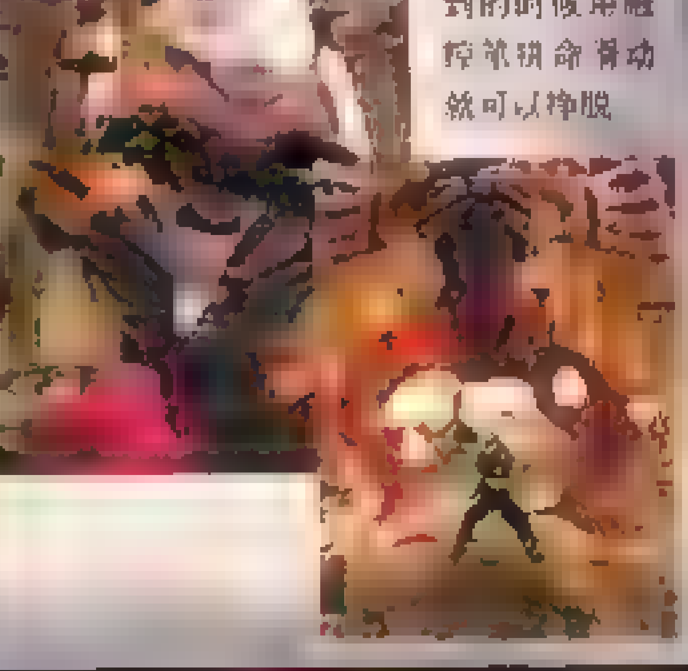
◀梵文成功输入之后，忍术"火之玉"发动。一个巨大的火球出现并自动向敌人飞去，造成大面积爆炸伤害。

BOSS战 变化丰富的视角

画面中巨大的BOSS想必《忍者龙剑传》的FANS们都已经很熟悉了，由于屏幕的限制，想要表现出大魄力的BOSS战画面就必须在视角上下足功夫。



◀▼这场BOSS战根据隼龙的所处的位置，一共有 种视角变化



◀▼被BOSS抓到的时候用触控笔拼命滑动就可以挣脱

系列中的强敌再次登场！

在《忍者龙剑传 黑之章》中曾经出现过的强力敌人"太古代恶魔卿"姐妹，也会在本作中再次亮相，她们凶恶的本性在本作中又能有什么样的表现呢？

▼倪凯的妹妹，拥有压倒性实力的太古恶魔卿。和姐姐所有的相同，曾经驱使了地蜘蛛，威胁过隼龙，本作中她们的秘密是否会被揭开呢

▶曾经担任过长时间太古魔界统治者的倪凯，属于最高级的魔神，她的真正目的是使神圣皇帝复活，和妹妹一样，她也拥有着强大的黑暗力量

倪凯

伊西罗斯

话梅杂志&3DM SM9V

文 雷伊 美编 咕噜

光环收录

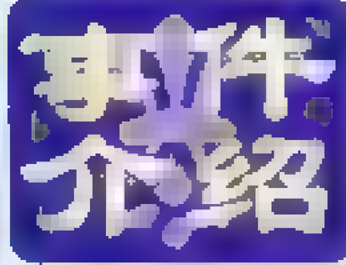
FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS

ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング

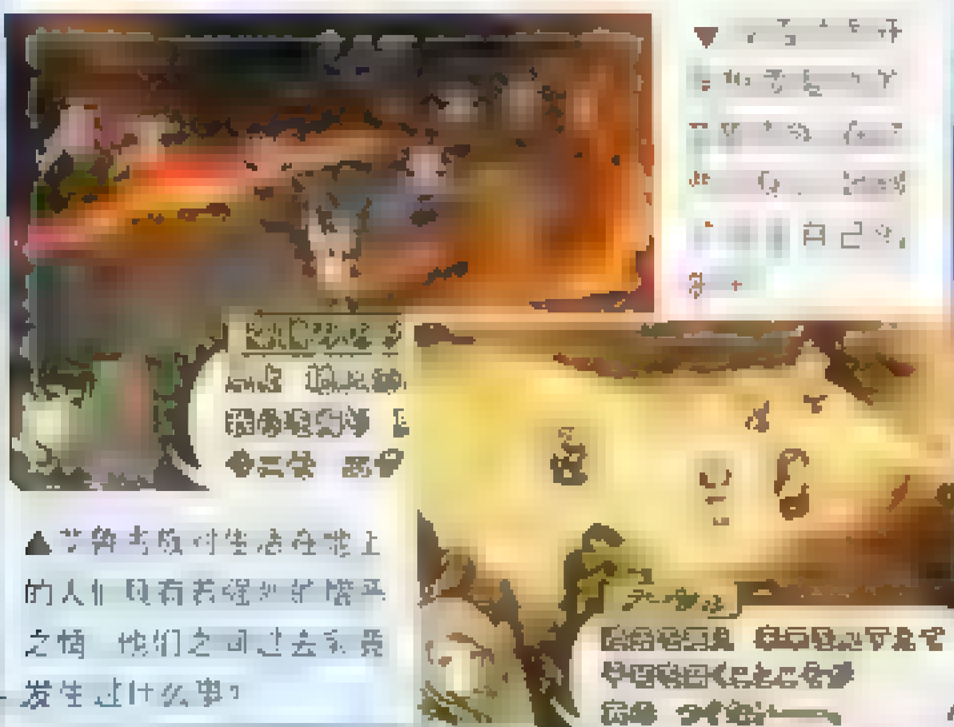
……作中登场的新角色

在雷姆列斯与觉……的青年。在无人岛……所救。虽然看上去像是位……战斗。他的真实身分以及……

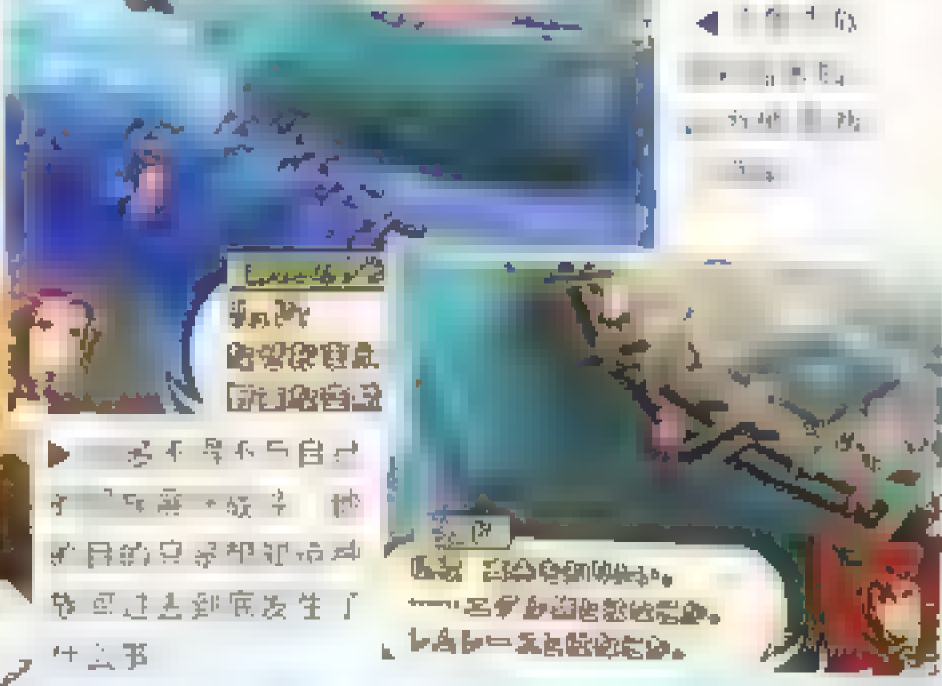
VELIS



01 艾鲁古族入侵



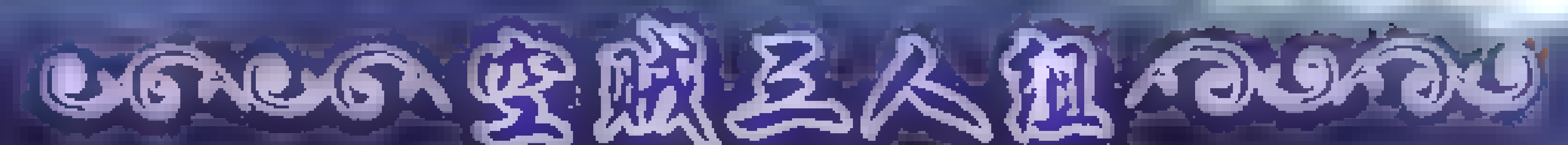
▲艾鲁古族对生活在岛上的人们具有着强烈的憎恶之情，他们之间过去到底发生过什么事？

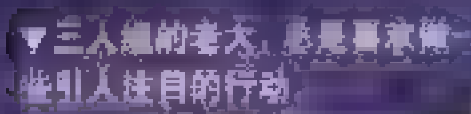


▶……不是不与自己……目的……过去到底发生了什么事

空贼三人组

在聚集着伊瓦利斯大量空贼与海贼的港口小镇中集体活动的三人组，他们的BOSS之前曾经参加过梵等人的旅行，所以三人都认识梵。为了寻找宝物，他们三人来到了[illegible]。[illegible]利用空贼的“翼之裁判”非常反感，一直都在寻找机会[illegible]。





▼三人组的老大，总是喜欢做一些引人注目的行动。

▲热情的女空贼，虽然嘴上[illegible]，但其实却是个很单纯的人。

▼队中唯一的[illegible]本身实力[illegible]已是空贼[illegible]

利肯

拉兹

艾尔萨

RIKKEN

RAZ

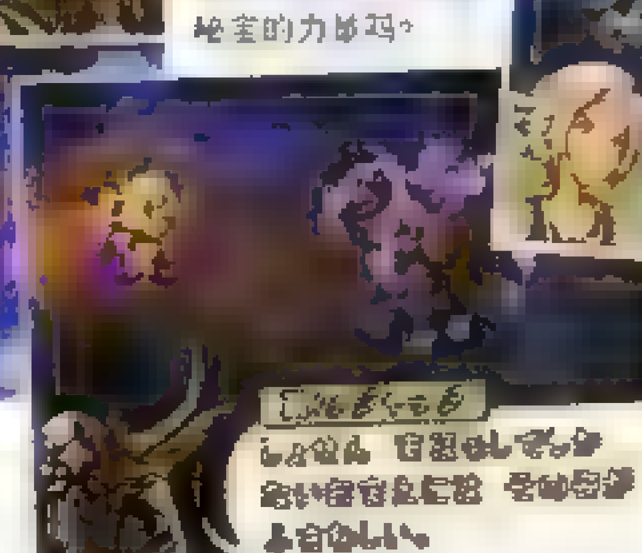
ELZA

2 “翼之裁判”的目的

[illegible]

▲看对话，“翼之裁判”似乎想要毁灭整个伊瓦利斯

▼“翼之裁判”可以召唤出奥丁，这是秘宝的力量吗？



▲“翼之裁判”可以召唤出奥丁，这是秘宝的力量吗？

新的召唤兽公开
奥丁
别名多脚之马，能够将一切事物一刀斩断的幻兽。用普通的方法无法召唤，要召唤出它必须将自己的悲痛之情作为筹码
雷电
低级的幻兽。为了保护拉姆而被制作出来的机械人，一般都成群结队地行动。拥有能够看破真相的眼睛，能够给予抱有恶意之徒以电击
高级的幻兽。能够给予一切罪恶以雷电惩罚的裁判官。虽然外表看上去已经十分年迈，但他的技术和智慧却没有衰退。听说遭到他雷击的人会陷入沉默
拉姆
拉米
中级的幻兽。拉姆的弟子，和師傅一样，手杖的头部能够放射出雷击。虽然被称为幻兽，但想要真正独当一面还需要不断修行，平时非常努力

休息室的发展

在梵的飞空艇贝雷莱号的休息室内，只要满足特定的条件，在那里经营的店铺将会得到发展。此外，那里还会发生各种新的事件，休息室内的同伴们会给出各种提示，变化十分丰富。

店铺的发展

如果店铺规模得到扩大的话，那么就能以较低的价格买到店铺中的商品，商品的种类也会变得更加丰富。此外，根据发展状况，那里的事件也会发生变化。

纪念碑的变化

设置在休息室内的纪念碑，会根据玩家的游戏内容和达成率进行变化，纪念碑的颜色和形状等都会发生改变

可以进行几个阶段的发展

雷姆列斯的群岛

雷姆列斯是由大大小小的群岛组成的，不同的小岛上具有不同的气候和不[illegible]差别会非常大

巨石之岛 多鲁穆拉多[illegible]

贯穿地盘的巨大浮游石是这个小岛的最大特征，历史上有着古代遗迹存在的记录。在那里，安置着雷姆列斯唯一的、代表着力之源泉的圣晶石

▲岛上栖居着会喷射臭气的敌人，玩过《FF》系列的应该都知道它的可怕吧

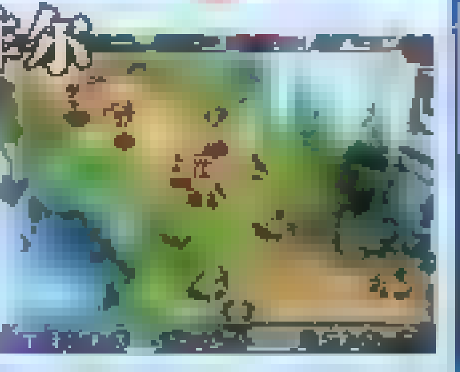
高山之岛 阿尔达

被庄严的空气所包围的小岛，高耸在岛中央的山脉被誉为“最接近神的地方”，由被称为“防人”的战士们把守。

▲这里的地形非常复杂，用弓箭等远距离攻击手段将会比较有效

迎风之岛 塞非尔

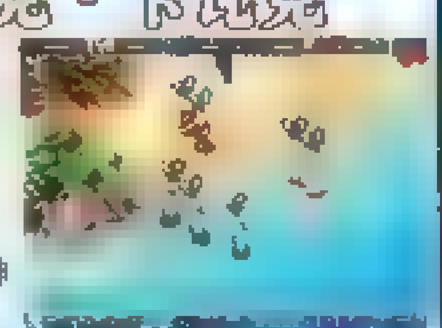
在梵等人的冒险之初造访的小岛，这里气候宜人，绿树成荫，居住着不少艾鲁古族。



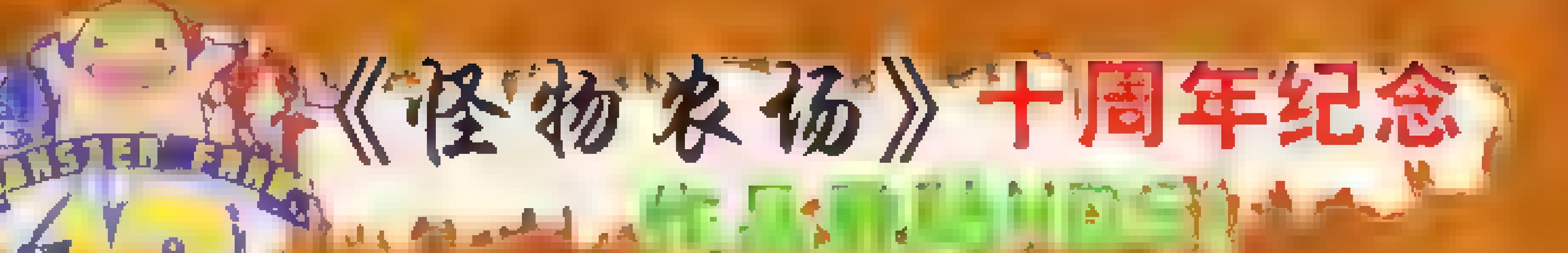
▶即使是在犹如世外桃源的小岛上，也会有怪物存在。

大空海 娜尔克·卡瓦克

浮游在空中的大海原，在海上又漂浮着不少小岛，据说那里沉[illegible]们而赶到这里的空贼也有很多。



▶美丽的海岸风光让人心旷神怡，如果没有怪物出没就完美了



文 [illegible] 美编 [illegible]

かいてしゃべってはじめよう！モンスターファームDS

魔方阵再生

本作[illegible]人[illegible]了[illegible]“[illegible]系统”。游戏[illegible]玩家在[illegible]广阵再生[illegible]的方式下，利用触控笔在触摸屏上画出各种图案就会让[illegible]的怪物诞生，不同的图案能诞生不同的怪物。多达50种以上的绘制图案能让玩家充分享受“画”出怪物的乐趣，虽然游戏对魔方阵的绘制并没有太高的要求，但是玩家也不能画得太“惨烈”哦。

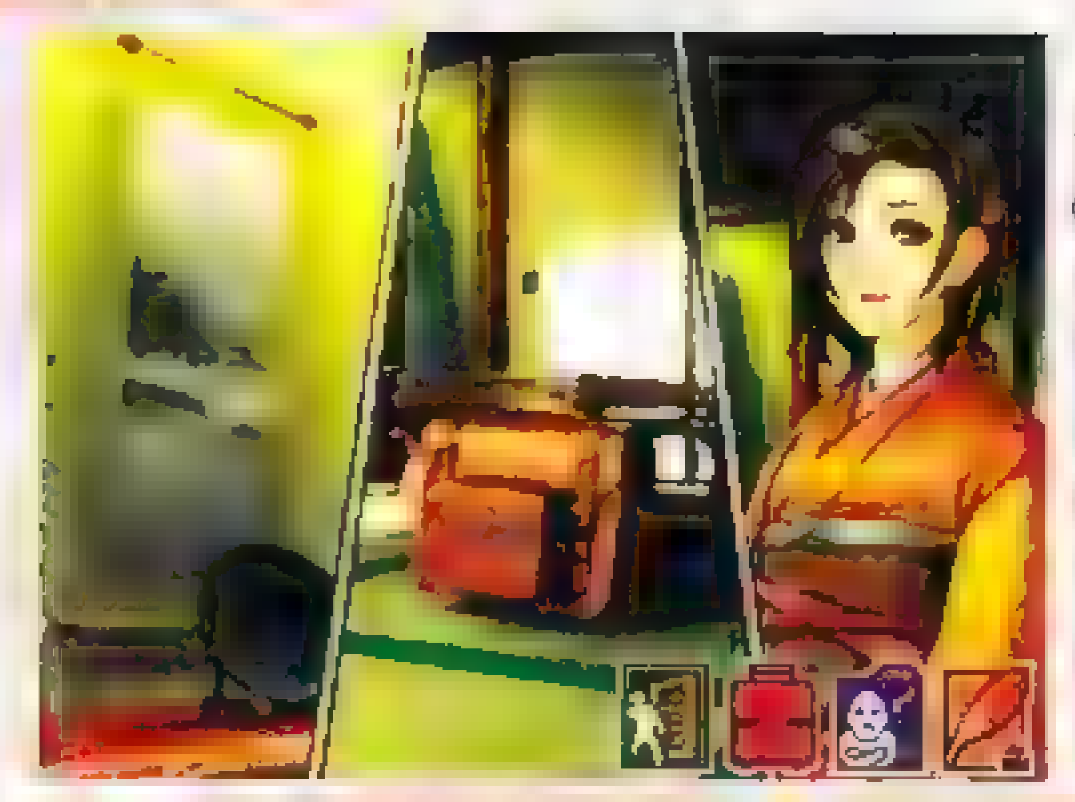
▲画出“X”之后，蓝衣就诞生了

▶如果画成这副德性诞生的怪物会是什么呢？

▲需要特殊条件才能诞生的怪物，那么这个特殊条件是什么呢？

呪文再生

石板再生



具有触摸和双屏功能的NDS平台可以说非常适合推出AVG游戏，《逆转裁判》《触摸侦探小泽里奈》《侦探癸生川凌介事件谭》等推理作品的登场令NDS成为了推理游戏玩家的最好选择。现在，又有一款推理作品即将在NDS上推出了，这款作品将由日本著名推理作家西村京太郎先生监修，Tecmo负责制作发行，值得推理游戏爱好者密切关注。

文 雷伊 美编 澄香

推理作家 西村京太郎

西村京太郎是在日本推理小说界非常出名的一位作家，迄今已经推出过多部脍炙人口的作品，其中更有一些被改编成了电视剧和游戏。他的代表作"《十津川警部》系列"讲述了刑警主人公解开列车上重重疑案的悬疑故事，深受读者好评，西村先生也因此获得了日本"旅行推理作家"第一人的美誉。

故事介绍

因为某起事件，主人公新一新失去了从事侦探一职的父亲。不能接受这个事实的一新在海外开始了流浪生活。有一天，他决定继承父亲遗志成为一名侦探。为了重振父亲的侦探事务所，一新准备前往京都的某家旅馆寻找父亲之前的女助手明日香帮忙。虽然成功见到了明日香，但她却拒绝回到侦探事务所，得到了预想外答案的一新非常失落。正在此时，明日香慌张地出现在一新面前，将旅馆女主人突然身亡的事情告诉了他，两人因此被卷入了一起以京都旅馆为舞台的杀人事件。

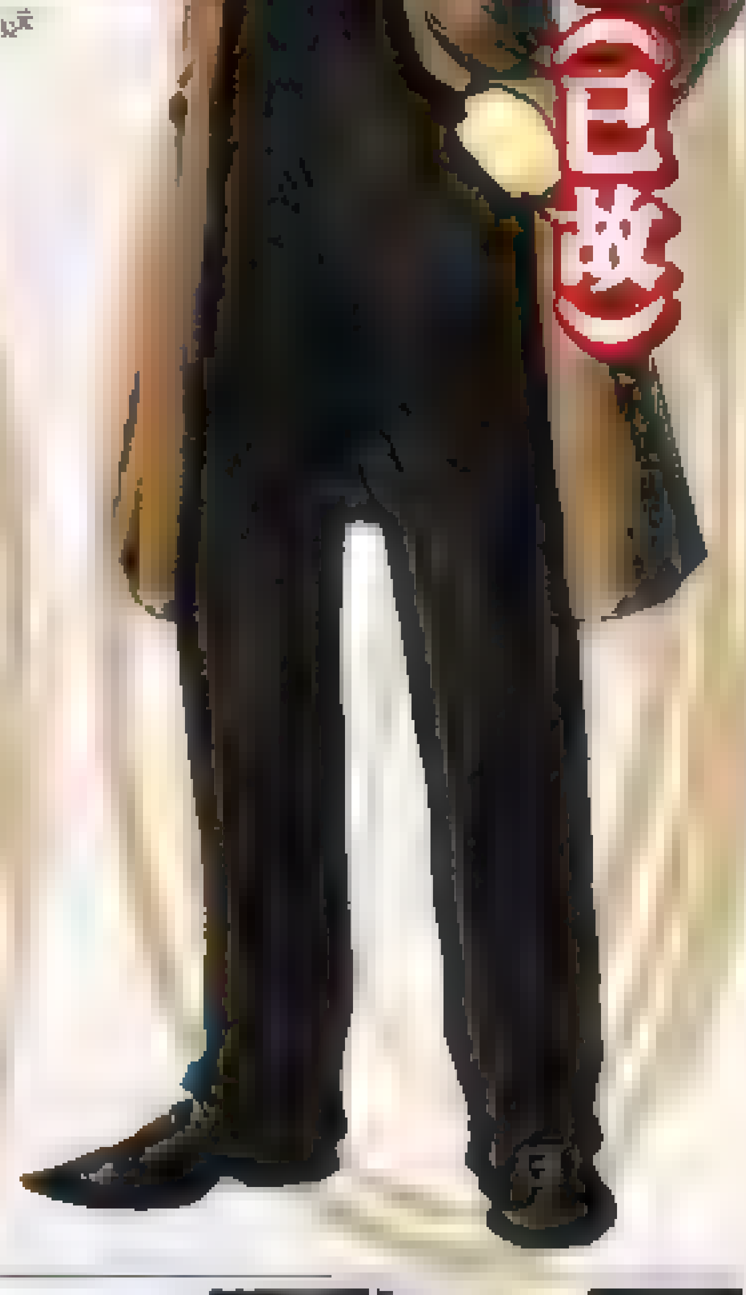
新一新

由于父亲的死亡而旅行海外的青年，为了继承家业，他决定接手父亲的侦探事务所而回到国内。作为侦探，他还是个门外汉。

京 明日香

一新父亲新贤新的原助手，是名才女。贤新死后，她离开了侦探事务所，在京都的一家老牌旅馆中做服务员。虽然一新邀请她再次回到事务所，却被她婉言拒绝。

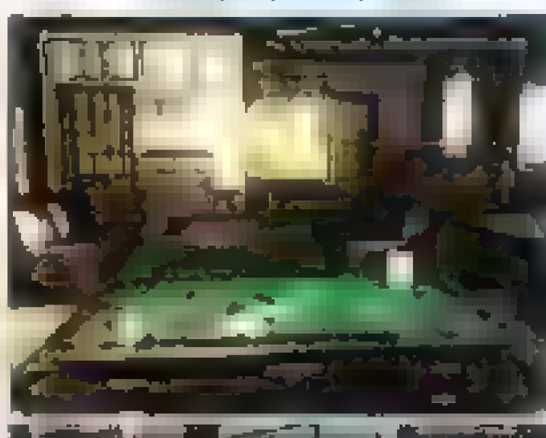
身穿助手服的明日香



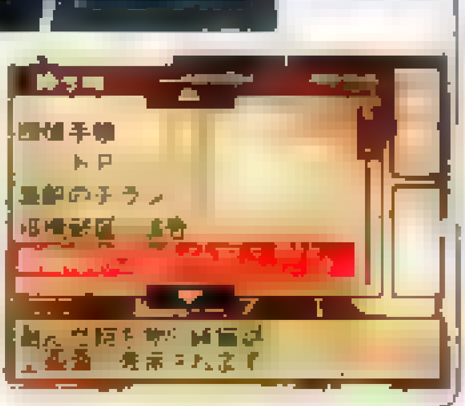
新 贤新（已故）

一新的父亲，二年前被卷入一起事件并在事件中被杀害。虽然凶手已经被逮捕，但事件的真相却还是个谜。

活用双屏



◀游戏的上屏会显示房间的平面图，而下画面则会表示房间中的具体场景，玩家可以用触控笔点击下屏来进行……日香



▶游戏中的道具也将分为上下两屏显示，其中下屏会显示道具名，而上屏则会显示所选道具的详细情报

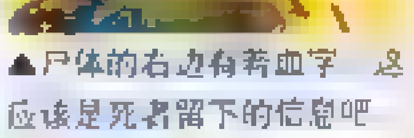
可调查处会逐渐增加

▶随着剧情的推进，可以调查的地方将会逐渐增加

收录短篇推理小游戏

除了主线剧情外，本作中还收录了一些短篇的推理小游戏。这些小游戏的长度大约为[illegible]分钟，其中包括一些连载于杂志上的推理作品，非常适合在上下班的路途中在公车上玩。

▶在被夕阳染红的房间中，一名女子由于颈部被刺而身亡

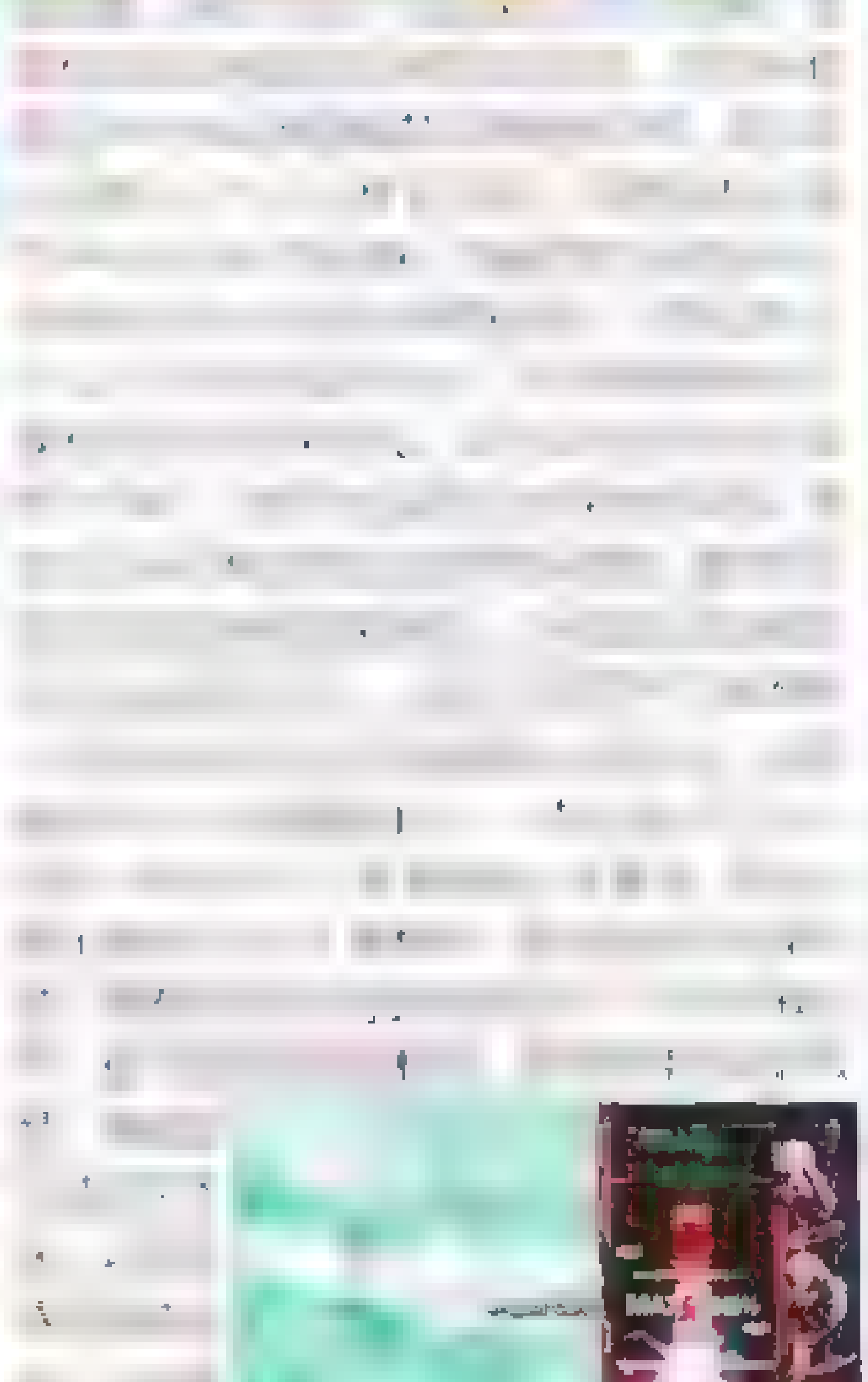


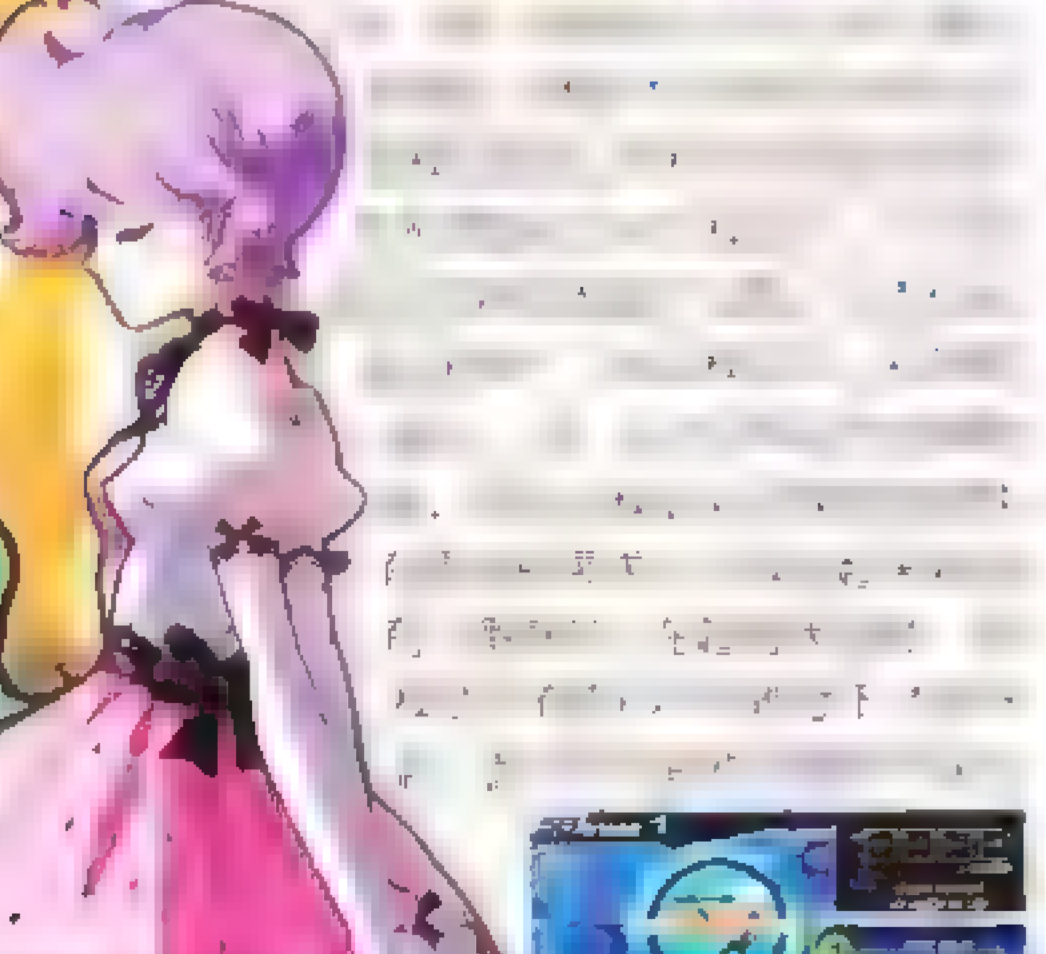
▲尸体的右边有着血字，这应该是死者留下的信息吧

▲地面上有着大量血迹，死者的死因到底是什么呢？

文 小雨 编 米格 美编 紫枫

TUNES





自由模式

除了初始的[illegible]歌曲外，目前[illegible]都要在TUNES模式中通关，才[illegible]在自由模式[illegible]而且只有在相同键位的难度下才可以[illegible]通关的歌曲在[illegible]，在其他键位中仍未解禁，在选择歌曲[illegible]按[illegible]可以直接切换各键位模式。歌曲名下[illegible]的难度等级，[illegible]在上方[illegible]以及[illegible]戏模式[illegible]一定程度[illegible]

[illegible]有[illegible]的效果[illegible]MAX[illegible]COMBO[illegible]模式[illegible]RATE模式[illegible]特殊RATE模式[illegible]BREAK模式，[illegible]模式会自动覆盖此模式。

XTREME MODE

[illegible]

[illegible]的难度默认为[illegible]ASY或[illegible]MAL[illegible]FEVER[illegible]来消除效果，配合任务条件[illegible]可以大大降低任务难度[illegible]也可以让难度降低不少[illegible]AUTO头像配合TECH的GEAR[illegible]

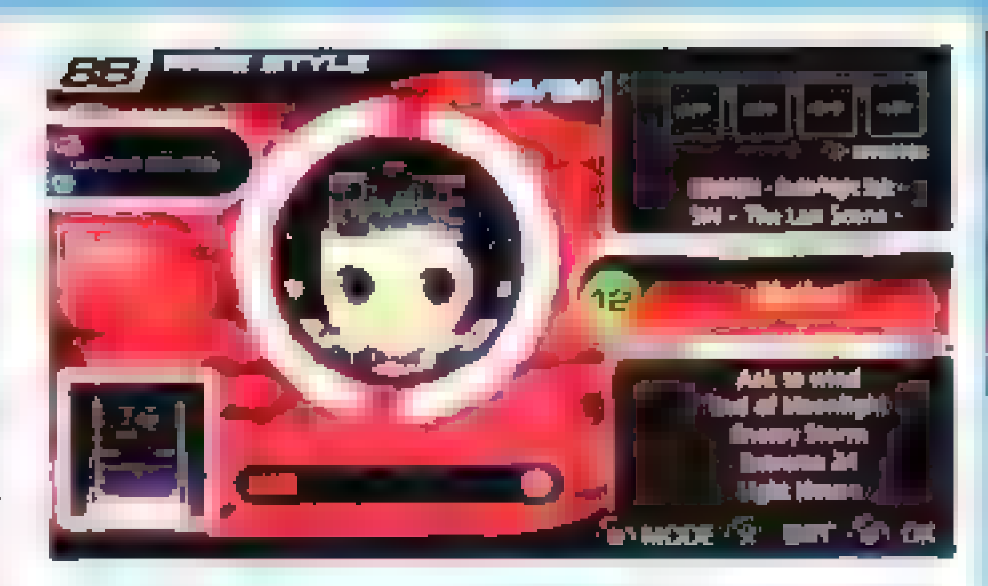
LINK DISC

在此模式中可以与前作《DJMax 携带版》进行联动，或是由本作的系统来[illegible]前作的歌曲，通过本作的FEVER系统[illegible]歌曲玩[illegible]。同时联动可以收集到前作歌曲的封面以及OST，这些东西在收集要素中占到了很大一部分比例。

选择LINK DISC后，按照系统提示放入前作《DJMax 携带版》的UMD后就可进行联动。进入后的界面与前作不同，在这里只能选择前作有的[illegible]目了[illegible]全部难度，[illegible]模式[illegible]中全部难度都[illegible]下来后[illegible]在《DJMax 携带版2》的收集模式中收集到前作的全部要素，并且会奖励一个能力很好的[illegible]新歌[illegible]one on the Duck。当按照系统提示换回《DJMax 携带版2》UMD，[illegible]LINK DISC模式后，会出现前作收集要素的完成度，之后在OST模式中会出现蓝色的LINK键，收录了在联

戏中弹奏了的乐曲。

鉴于国内绝大多数玩家使用记忆棒游戏而不是UMD，所以下面向大家介绍一下如何用记忆棒进行联动。以下方法经过笔者实践，只要严格按照此方法执行绝无问题，请大家放心。



1.首先运行《DMP2》的LINK DISC，确认联动后，在提示放入前作UMD界面后让PSP待机（向上轻推下开关）。

2.取出记忆棒，这里需要读卡器或者另一台PSP，连接电脑后将《DMP2》的ISO删除。

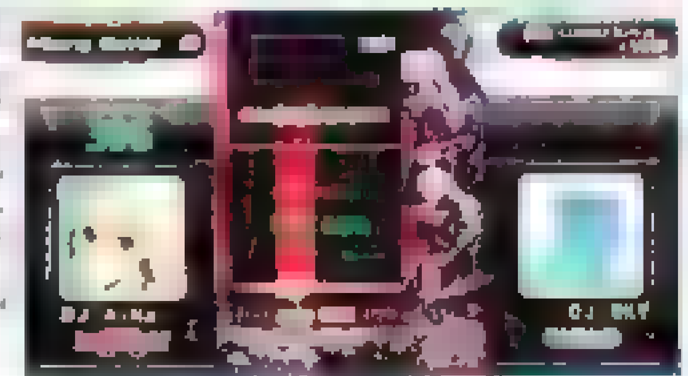
3.将前作的ISO拷入记忆棒，并把文件名修改成与之前的镜像文件相同，且后缀名一致（都是ISO或者CSO），例如我《DMP2》的ISO文件名为otl-dmp2.iso，然后将《DMP》的文件名同样改成otl-dmp2.iso

4.放入记忆棒后打开PSP，确认已经放入前作UMD后即可进行联动。

想要在《DMP2》中[illegible]

NETWORK

新增了联机对战模式，[illegible]本作最大[illegible]之[illegible]联[illegible]的[illegible]快感，[illegible]MAX[illegible]游戏的最大[illegible]趣，[illegible]AN[illegible]，至[illegible]终于[illegible]MAX[illegible]。联机对战，支持二人对战[illegible]。[illegible]打开[illegible]进入N[illegible]模式，[illegible]人选择[illegible]A[illegible]对战[illegible]，由于[illegible]游戏[illegible]并非[illegible]大家[illegible]，[illegible]外[illegible]人选择[illegible]BATTLE，[illegible]确认即可进入对战，[illegible]可以切换[illegible]模式，[illegible]，[illegible]人确认[illegible]开始对战。[illegible]对战[illegible]游戏[illegible]模式[illegible]，[illegible]MUS[illegible]，[illegible]可获得[illegible]的[illegible]。比较[illegible]的[illegible]，联机[illegible]达到一定对战[illegible]会得到相应的奖励。



小技巧：由于联机对战的经验和GOLD奖励都比较丰厚，所以可以先将一人的存档备份，然后二人对战刷等级和GOLD，达到快速致富的目的。

FEVER

FEVER亦本作最新加入的系统，即在无任何道具附加效果的时候，连续打出50个100%即可攒满一槽FEVER，之后按×即可进入FEVER状态，此状态下COMBO数翻倍，持续时间为10秒，如果在这10秒内又攒够FEVER并使用，可以进入FEVER×3状态，COMBO也为正常时的3倍，依此类推一直可以升级到FEVER×5状态，此时即使再次使用FEVER也只能延长FEVER时间。进入FEVER状态后不能改变游戏速度，而进入FEVER×4状态后，游戏速度会增加一倍，同时音符变得比较花，有一定干扰效果。FEVER×5状态下背景BGA强行转为类似8B模式的BGA，而且只要出现一个BREAK就会自动中止FEVER×5状态，FEVER结束后自动恢复一切原有设定。

FEVER系统看起来很简单，但毫不夸张地说，因为本系统此作的趣味性和耐玩度倍增，此系统几乎将本作所有要点紧密串联起来。FEVER槽增长和累计准确率相关，也就是说如果50个NOTE中有一个没有达到100%，那么就

需要继续弹奏，直到达到标准才能蓄满一次FEVER。所以想快速蓄满FEVER并进入高级FEVER状态，就必须尽量提高准确率，在[illegible]秒内的限定时间内达到50个100%。COMBO，[illegible]

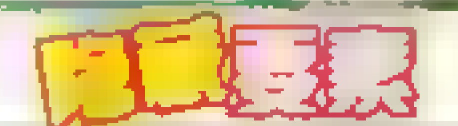
本作很多隐藏道具和隐藏歌曲的解禁都和最高COMBO数相关，所以利用FEVER系统快速达到目标COMBO会方便很多，并且避免了玩家因长[illegible]机械化游戏而出现失误，导致之前的努力前功尽弃，配合本作的强力道具可以更迅速地蓄满FEVER，在守住COMBO的同时又能取得更高的[illegible]数。这一点在NETWORK模式和XTREME MODE等任务中得到了充分[illegible]

道具

前作的道具系统在本作中[illegible]入[illegible]，除了传统的GEAR和NOTE两种道具以外，本作又加入了和FEVER相[illegible]，并且各种道具的效力提升大幅加强，前作道具主要只是增加完成歌曲[illegible]获得经验数和[illegible]HP，而本作则[illegible]对游戏过程造成影响。下面分类介绍下各种能力[illegible]效果

EXP+X%	[illegible]
G[illegible]+X%	[illegible]
Defu[illegible]	[illegible]
TECH+X%	[illegible]
FEVER+X%	以FEVER槽已累计X%开始游戏
AUTO+X	游戏过程中可以将X个BREAK自动转为1%并且可以连击

本作所有道具[illegible]解禁，[illegible]一定量GOLD才能购买，[illegible]越[illegible]的道具一般花费的GOLD越多，而强力道具的解禁方法也是各种各样的，其中强力GEAR和NOTE主要[illegible]最高COMBO相关，强力[illegible]完成特定任务开启。

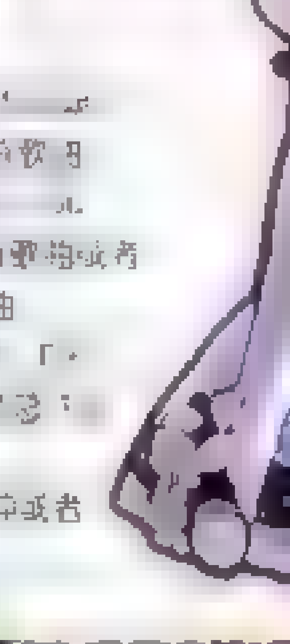


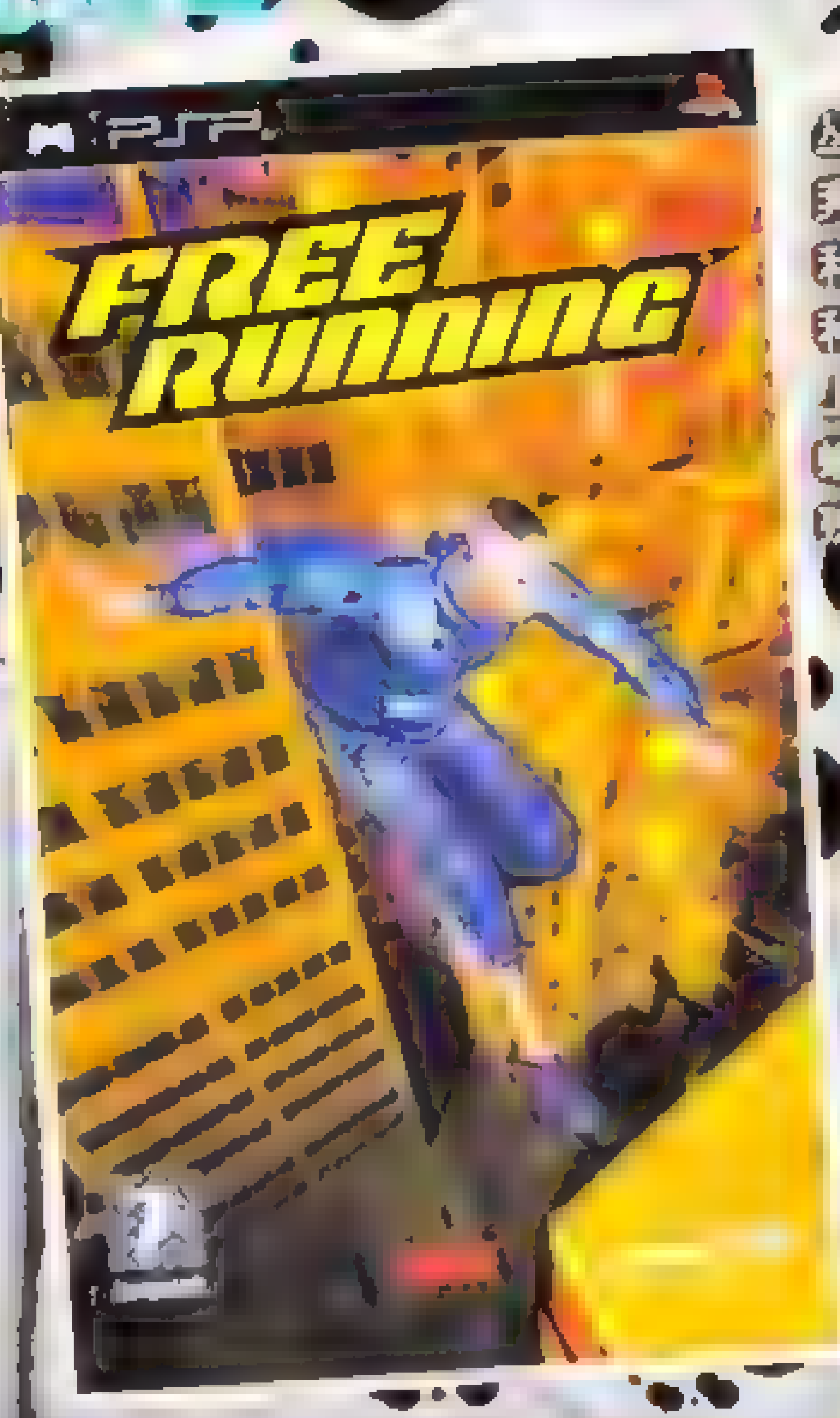
隐藏要素

本作的隐藏要素包括歌曲、道具、收藏碟、壁纸和特殊[illegible]，解禁方法多种多样，[illegible]前作完全不同，有时完全让人摸不着头脑（终于明白为什么之前有人称此作为MUG转入解谜游戏了）。大多数道具的获得与最高COMBO数有关，其中要求最高的大概就是先前提到需要[illegible]COMBO的ホアイトギアGEAR了。头像的解禁需完成XTREME模式中固定的任务。收藏碟需要按照不同要求完成歌曲，并且这里没有等级限制，即使在EASY下得到也纳入收藏。壁纸则需要AC各个歌曲、完成各歌曲ACC任务、联机奖励和任务等各种方式。

最重要的歌曲解禁条件比较多，下面是除初期歌曲和能在TUNES模式直接获得的歌曲以外的全部歌曲出现条件。

Another DAY	达到[illegible]	Nightmare	[illegible]
Brave [illegible] Out	[illegible]		或者总共完成[illegible]首歌曲
Cherokee	达到7800COMBO	plastic method	[illegible]
Fentanest	NETWORK模式[illegible]	Rolling On the Duck	[illegible]的歌曲或者
	共完成[illegible]首歌曲		总共完成[illegible]首歌曲
Memoirs	达到Lv45	Starfish	[illegible]
Minus 3	达到Lv70	Syriana	[illegible]
NB POWER	达到[illegible]		或[illegible]首歌曲
NB [illegible] Returns	达到Lv5[illegible]	[illegible]	收藏[illegible]到全部[illegible]或者
Negative Nature	达到[illegible]		总共完成[illegible]首歌





在《自由奔跑》中，你将会控制人物在丛林中的障碍物之间进行难以想象的流畅地奔跑、跨越、跳跃和攀爬。在游戏中将充分利用繁华市区内钢筋水泥建成的屋顶、墙壁和拱门等建筑物来回穿过整个城市，在城市上空进行杂耍和障碍赛跑，亦可作出诸如蝴蝶转身、360度踢墙跳跃等绝技并展现各种特殊的动作。

文 雷文 编 马修 美编 [illegible]

PSP [illegible]

游戏模式

Free Run	单人游戏模式 [illegible] ayer [illegible] Home [illegible] 4 M [illegible] 5 [illegible] 6 [illegible] 7 Warehouse 8 P[illegible] 9 Bu[illegible] 10 High[illegible] [illegible]
Multiplayer	两人联机模式 [illegible]
Options	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Profile	[illegible]

基本操作

↑	视角往上调（俯视）
←	视角往左调
→	视角往右调
↓	视角往下调（仰视）
摇杆	角色移动
[illegible]	攀爬
[illegible]	角色 80 转身
[illegible]	跳跃
[illegible]	加速跑
L R	组合键
Start	暂停菜单

什么是"Free Running"？

它是一种行为艺术，以体育为基础，因此参加者多为自由奔跑者，都市或者自然都能作为活动环境，即使条件恶劣，也需要你克服各种障碍进行行云流水般地移动。作为一种具有极限运动性质的活动，其大胆、时尚的特点使它越来越受到青少年们的青睐。

游戏方式

游戏多以单人模式为主，包括难度不一的10个挑战关卡，玩家需要操纵角色完成障碍赛跑、杂要特技表演以及竞速比赛等特殊挑战，每个挑战中的约束条件都有所不同，有时候还需要同时完成几个不同条件。

特殊的动作

游戏中可控制角色做出的特殊动作非常多，通常都是以组合键的方式来实现，其中有像"Double Leg"这样简单的，也有像"Ass Kick"这种稍微复杂的，各种杂要动作之间都可以相互连接，不过玩家一定要把握好角色的状态以及周围的环境，不要让角色出现失衡或者是直接与障碍物进行"亲密接触"的情况哦。

部分特殊动作的操作方法	
Ass Kick	LLR+△
Scroll	LL△
Butterfly Kick	LR△
Flash Flash	RL△
Double Leg	LL△
Double Heels	RRO
Scroll	LA△

真实、广阔的游戏空间

游戏中为大家设置的关卡空间都非常开阔，大厦楼顶、闹市街道以及障碍横生的丛林等都将作为游戏舞台，玩家需要仔细观察周围的环境后再做出合适的动作，另外在不少关卡里还存在着类似于捷径性质的隐秘通道，只有细心探索才能发现。

游戏的主要特征

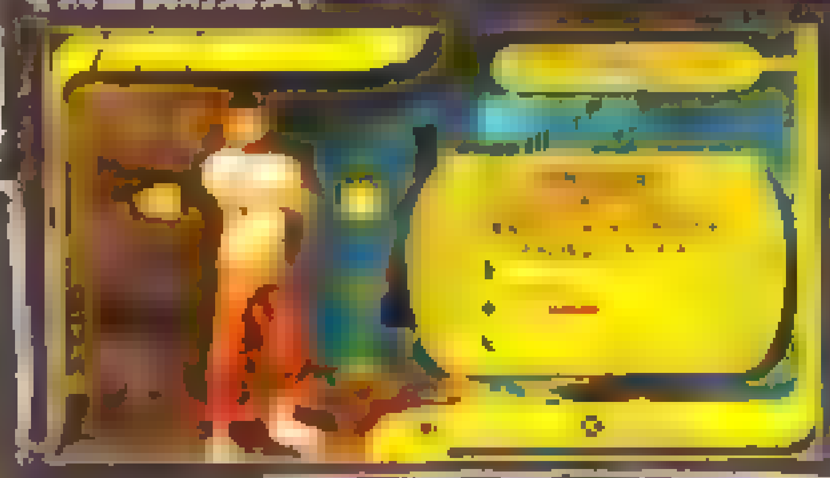
本作拥有超过60个的挑战任务被分布在难度不同的游戏模式中，每个游戏模式都有它独特的玩法，游戏同还为玩家准备了基础的训练模式，即使是初次接触该系列的玩家也能轻松上手(不要小瞧这个模式哦，因为游戏中后期的困难任务就是考验玩家将这些基础知识灵活掌握、运用的能力)。

大量隐藏要素，如新角色、衣服、技巧、视频和音乐等都需要玩家不断完成任务来开启，这使得游戏的耐玩度非常高。

完全支持PS2 16:9的画面模式，人物动作逼真，没有拖影、拖慢现象发生，而场景的设计也让人觉得赏心悦目，另外游戏中所表现出的光源效果也值得肯定。

能够自由创造出你所喜爱的各种花哨动作技巧以及特殊的行动方式，令玩家的投入度加倍。

支持VR-?联机，能与朋友进行多种多样的令人兴奋的竞赛。



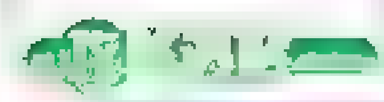
游戏画面介绍

①表示该任务的限制时间，如果在规定时间内未能完成任务画面便会显示挑战失败。

②带颜色的箭头表示目的地的正确方向，箭头为绿色则说明角色的前进路线正确，反之则要立即做出调整。

③任务的具体完成情况。

④角色的体力，当受到各种伤害，如做杂要动作时摔倒、撞上各种障碍物时都会减少，体力耗完后任务就会失败，另外从过高的地方落下会直接导致体力被扣空。



文 Tsukuyomi 编 胧月 美编 咕噜

PSP

光环收录

[illegible]

[illegible]

操作指南

进入主菜单"各种设定"中的"ボタン设定"选项，可以看到PSP各键位对应的操作，默认键位如下。

键位	功能
○	锁定
△	格斗
×	跳跃
□	射击
L	格斗＋跳跃（特殊格斗）
R	射击＋格斗（副武器射击）
SELECT	对僚机下达指令

需注意的是，左表只表示单个按键对应的指令功能，其实游戏的操作远不止此简单，下面就详细解说本作中机体的动作要素。

基本动作

通常移动 十字键或摇杆，摇杆的手感略差，推荐十字键操作。

STEP（空中使用可） 十字键[illegible]方向迅速按两次，效果为向着输入的方向快速冲刺。[illegible]一般在STEP[illegible]用来回避[illegible]的射击，[illegible]STEP[illegible]拉开双方距离[illegible]对于有格斗[illegible]压性较强的敌机来说，在STEP后[illegible]后可以很方便地反击。由于STEP完毕之后会有一定的硬直时间，因此无谓的STEP只是徒增自己的破绽

跳跃 [illegible]键，[illegible]一直上升

推进冲刺（Boost D[illegible]，简[illegible]）迅速按两次×键，然后以十字键操作。

切换锁定 [illegible]键，[illegible]

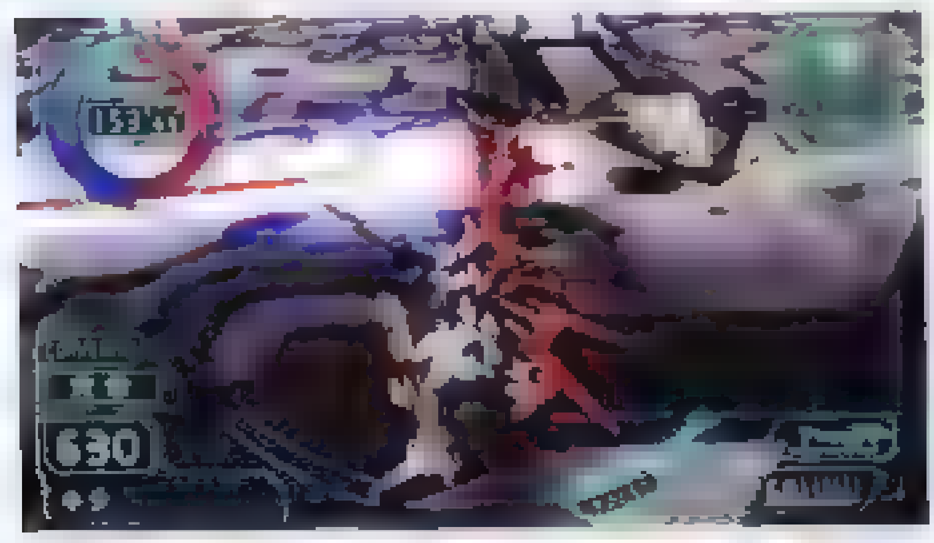
受身 机体受到攻击落向地面过程中，按下×、△、□中的任意一键，即从下落态势中恢复，但此时也有遭受追击的危险，所以不要任何时候都第一时间受身。

起身 机体被[illegible]按十字键任一方向，[illegible]机体快速站起，否则机体会伏地数秒左右的时间，和之前的受身一样，并非任何时候都适合第一时间使用。

防御 迅速输入[illegible]，进入[illegible]的防御状态，[illegible]不过由于防[illegible]有较大的[illegible]，因此在面对进攻时[illegible]C[illegible]ter为主

指令切换 [illegible]

普通	如同字面意思，僚机按照正常打法行动，没有特别强调的方针。
集中	僚机会攻击玩家机体所锁定的敌机，想对敌机逐个击破时使用该指令。
突击	让僚机接近敌机缠斗，使用的大多是格斗指令。
分散	攻击玩家机体锁定以外的敌机
回避	僚机耐久力不足时采取尽量回避战斗的行动。



射击操作

通常射击	□键，射击后会有一定的硬直时间。
副武器射击	默认R键，也可以同时按下□+△。
特殊射击	同时按下□+×，玩家也可以在操作设定中调整为其他键位。
蓄力射击（Charge Shot，简称CS）	部分机体拥有的特殊射击，按住□键直到Charge槽蓄满后松开。需注意本作中机体硬直时间内的蓄力也是有效的。

格斗操作

通常格斗（简称"N格"）	不输入任何方向按△键
前格斗（简称"前格"）	方向↑+ [illegible]键
横格斗（简称"横格"）	方向←或→+△键
后格斗（简称"后格"）	方向↓+△键
推进中刹格斗（简称"BD格"）	推进中刹中△键
特殊格斗（简称"特格"）	L键 或者 [illegible]+×，因为这两个键位组合按起来十分麻烦，因此不推荐更改该操作对应的快捷键
格斗蓄力射击（简称"CS格"）	机体 [illegible] 特有的格斗模式 操作为 [illegible] 键长按 待Charge槽蓄满后松开

觉醒

[illegible] 发动，[illegible]

[illegible]

[illegible] 用来中断敌机[illegible]，[illegible] 约减少30% [illegible]

[illegible]

[illegible] 机体[illegible]力上升，为普通状态时的 [illegible]

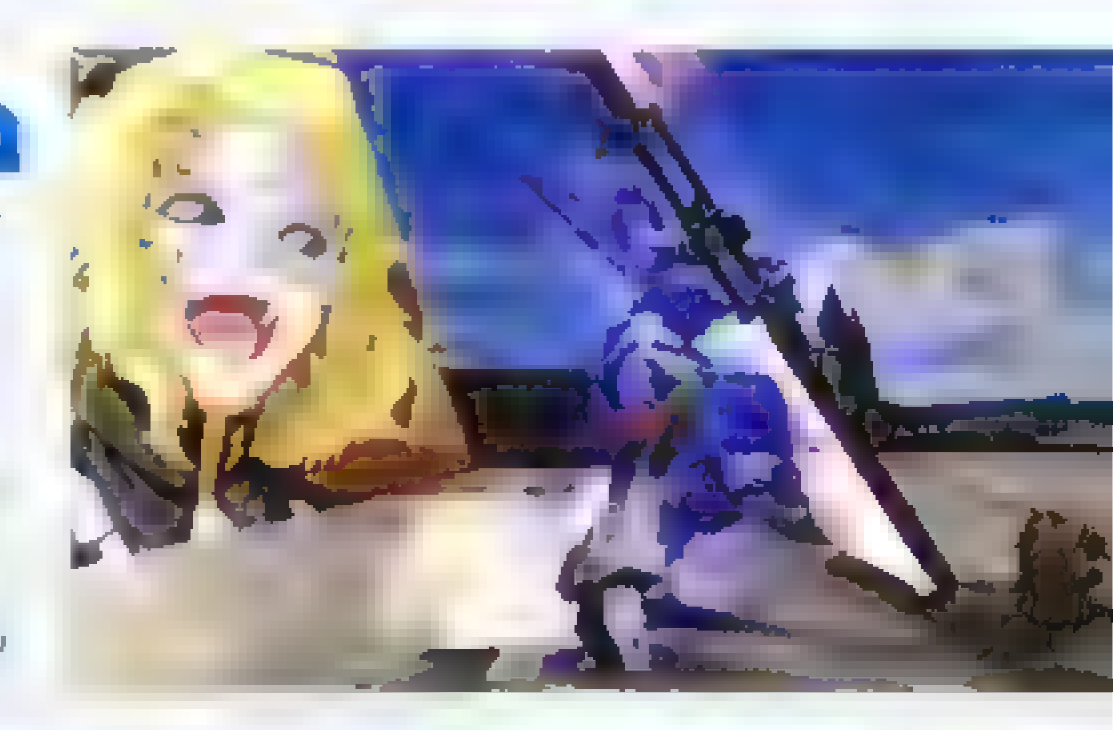
[illegible] 倍，如果是[illegible]

[illegible]

[illegible]，但如果是在 [illegible]

[illegible]

对比PS2版的变化



因为键位的减少，必须 [illegible] 键才能发动所有指令

二、使用无线通信可以实现4人联机，不再需要分屏游戏，对应KA

[illegible] 级游戏初始便可 [illegible]

四、追加全新的任务模式，[illegible] 夫特两个势力

任务模式

进入任务模式，[illegible] 扎夫特 [illegible] 选择 [illegible] 加入，[illegible] 并非主角 [illegible] 的其他角色，[illegible] 玩家需要从 [illegible] 开始 [illegible] 到《SEED》[illegible] 结束，关卡有 [illegible] 之多，[illegible] 关卡数 [illegible]

战争损耗

进入关卡前，要先选择机体。初期能够使用的机体很少，同时强度也很一般。机体一旦被击坠，该关卡任务就会失败。如果不幸失败，尽量选择リトライ完成任务，否则下次选择该机体[illegible]的一点HP了。

另外要注意的是，不管玩家机体有没有在战斗中受伤，[illegible]于战斗[illegible]HP，[illegible]机体[illegible]

机体的升级

在机体选择画面中[illegible]代表了该机体的[illegible]槽。[illegible]完成关卡[illegible]槽，该槽蓄满后，机体就可以进化至强化型或新机体。[illegible]

机体升级路线全表

地球连合

初期机体及其衍生

[illegible]ン・ウスプ→ジン・ウスプ★→ジン・ウスプ★★[illegible]ウスプ★★★[illegible]

[illegible]ウスプ★★★[illegible]★★[illegible]★

[illegible]★[illegible]

ゲ[illegible]ン★→ゲ[illegible]ン★★orゾノ★

ゲ[illegible]ン★★→ゲ[illegible]ン★★★orゾノ★★

ゲ[illegible]ン★★★→レイダ[illegible]orソ[illegible]ドストライクorブリッツ

[illegible]ノ→ゾノ★orゲ[illegible]ン★★

ゾノ★→ゾノ★★orゲ[illegible]ン★★★

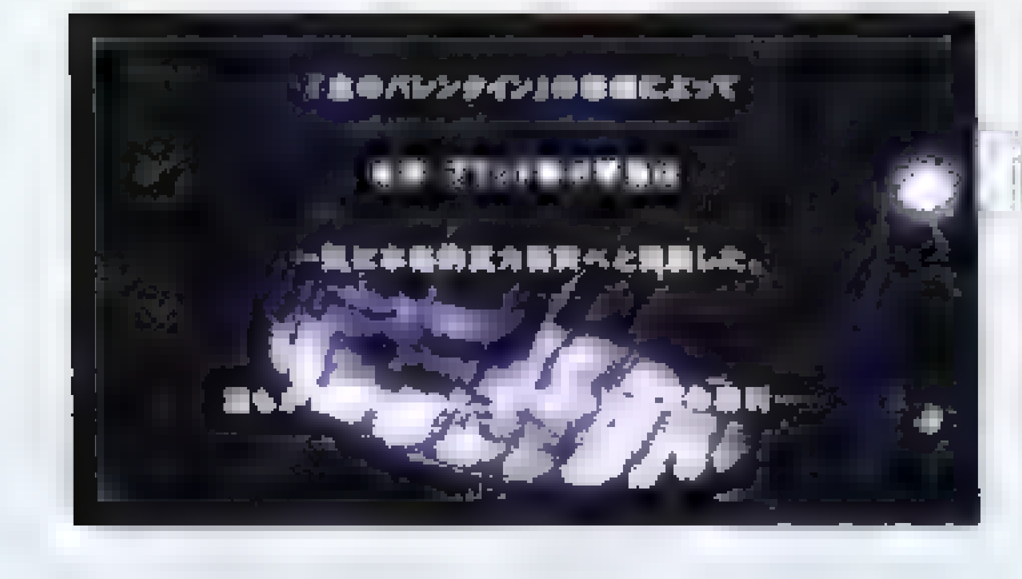
ゾノ★★[illegible]★★★

ゾノ★★★→ソ[illegible]ドストライクorブリ[illegible]ビス

[illegible]ドストライク→ソ[illegible]ドストライク★orレイダ[illegible]★[illegible]★

ソ[illegible]ドストライク★[illegible]ドストライク★★[illegible]レイダ[illegible]★★orブリッツ★★

ソ[illegible]ドストライク★★→ソ[illegible]ド★★★orレイダ★★★[illegible]ブリ[illegible]★★★



[illegible]レイダ[illegible]★[illegible]★

レイダ[illegible]★→レイダ[illegible]★★[illegible]ドストライク★★

レイダ[illegible]★★→レイダ[illegible]★★★orソ[illegible]ドストライク★★★

ブリッツ→ブリッツ★orソ[illegible]ドストライク★[illegible]ビス★

ブリッツ★→ブリッツ★★orソ[illegible]ドストライク★★orアビス★★

ブリッツ★★→ブリッツ★★★orソ[illegible]ドストライク★★★orアビス★★★

アビス→アビス★orブリッツ★

アビス★→アビス★★orブリッツ★★

[illegible]ス★★[illegible]ス★★★[illegible]★★★

スカイグラスパ[illegible]→ランチャ[illegible]orソ[illegible]トorエ[illegible]ル

ランチャ[illegible]→ランチャ[illegible]★orザウ[illegible]トorジン[illegible]オ[illegible]カ

[illegible]★[illegible]★★[illegible]

オ[illegible]カ[illegible]★

ランチャ[illegible]★★→ランチャ[illegible]★★★orディン★or[illegible]オ[illegible]カ[illegible]★★

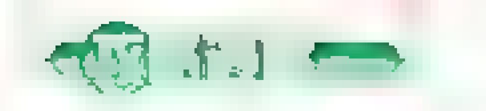
[illegible]★★★[illegible]ディン★★★[illegible]★

エ[illegible]ル→エ[illegible]ル★[illegible]オ[illegible]カ

エ[illegible]ル★→エ[illegible]ル★★orジン・オーカ[illegible]★orディ[illegible]

エ[illegible]ル★★→エ[illegible]ル★★★[illegible]オ[illegible]カ[illegible]★★[illegible]

エ[illegible]ル★★★→[illegible]★★[illegible]★



ソード→ソード★orジン・オーカー
ソード★→ソード★★orジン・オーカー★orディン
ソード★★→ソード★★★orバクウ(レールキャノン)orバクウ(ミサイルポッド)
ソード★★★→バクウ(レールキャノン)★★orバクウ(ミサイルポッド)★★

ザウート→ザウート★orディン
ザウート★→ザウート★★orディン★
ザウート★★→ザウート★★★orディン★★orラゴウ
ザウート★★★→ラゴウ★★orバクウ(レールキャノン)★★★

ジン・オーカー→ジン・オーカー★orソード★★
ジン・オーカー★→ジン・オーカー★★orディン★orバクウ(レールキャノン)
ジン・オーカー★★→ジン・オーカー★★★orバクウ(レールキャノン)★
ジン・オーカー★★★→ディン★★★orラゴウ★

ディン→ディン★orジン・オーカー★★
ディン★→ディン★★orジン・オーカー★★★
ディン★★→ディン★★★
ディン★★★→ラゴウ★★orバクウ(レールキャノン装備)★★★

バクウ(ミサイルポッド)→バクウ(ミサイルポッド)★orバクウ(レールキャノン)★
バクウ(ミサイルポッド)★→バクウ(ミサイルポッド)★★orバクウ(レールキャノン)★★
バクウ(ミサイルポッド)★★→バクウ(ミサイルポッド)★★★orバクウ(レールキャノン)★★★
バクウ(ミサイルポッド)★★★→ラゴウ★★★orガイアorカオス

バクウ(レールキャノン)→バクウ(レールキャノン)★orバクウ(ミサイルポッド)★
バクウ(レールキャノン)★→バクウ(レールキャノン)★★orバクウ(ミサイルポッド)★★
バクウ(レールキャノン)★★→バクウ(レールキャノン)★★★orバクウ(ミサイルポッド)★★★
バクウ(レールキャノン)★★★→ラゴウ★★★orガイアorカオス

ラゴウ→ラゴウ★orディン★★★
ラゴウ★→ラゴウ★★
ラゴウ★★→ラゴウ★★★orイージス
ラゴウ★★★→イージス★orジャスティスorガイア★

ジャスティス→ジャスティス★orイージス★★
ジャスティス★→ジャスティス★★orイージス★★★
ジャスティス★★→ジャスティス★★★

ガイア→ガイア★orカオス★
ガイア★→ガイア★★orカオス★★
ガイア★★→ガイア★★★orカオス★★★

カオス→カオス★orガイア★
カオス★→カオス★★orガイア★★
カオス★★→カオス★★★orガイア★★★

イージス→イージス★orジャスティス
イージス★→イージス★★orジャスティス★
イージス★★→イージス★★★orジャスティス★★

[illegible]

メビウス・ゼロ→メビウス・ゼロ★orジン(マシンガン)
メビウス・ゼロ★→メビウス・ゼロ★★orジン(マシンガン)★orジン(特火重粒子砲)
メビウス・ゼロ★★→メビウス・ゼロ★★★orジン(マシンガン)★★orジン(特火重粒子砲)★
メビウス・ゼロ★★★→ストライク(バズーカ)orゲイツ★

ジン(マシンガン)→ジン(マシンガン)★orジン(特火重粒子砲)
ジン(マシンガン)★→ジン(マシンガン)★★orジン(特火重粒子砲)★
ジン(マシンガン)★★→ジン(マシンガン)★★★orジン(特火重粒子砲)★★orゲイツ
ジン(マシンガン)★★★→ジン(特火重粒子砲)orゲイツ★

ジン(特火重粒子砲)→ジン(特火重粒子砲)★orジン(マシンガン)★★
ジン(特火重粒子砲)★→ジン(特火重粒子砲)★★orジン(マシンガン)★★★
ジン(特火重粒子砲)★★→ジン(特火重粒子砲)★★★orゲイツ★
ジン(特火重粒子砲)★★★→ゲイツ★★orストライク(バズーカ)★

ゲイツ→ゲイツ★orストライク(バズーカ)
ゲイツ★→ゲイツ★★orストライク(バズーカ)★
ゲイツ★★→ゲイツ★★★orストライク(バズーカ)★★
ゲイツ★★★→ランチャー・ストライクorバスターorカラミティ

ストライク(バズーカ)→ストライク(バズーカ)★orゲイツ★★
ストライク(バズーカ)★→ストライク(バズーカ)★★orゲイツ★★★
ストライク(バズーカ)★★→ストライク(バズーカ)★★★orランチャーストライクorバスター
ストライク(バズーカ)★★★→プロヴィデンスorランチャーストライク★orバスター★

バスター→バスター★orランチャーストライク★orカラミティ★
バスター★→バスター★★orランチャーストライク★★orカラミティ★★
バスター★★→バスター★★★orランチャーストライク★★★orカラミティ★★★

ランチャーストライク→ランチャーストライク★orバスター★
ランチャーストライク★→ランチャーストライク★★orバスター★★
ランチャーストライク★★→ランチャーストライク★★★orバスター★★★

カラミティ→カラミティ★orバスター★
カラミティ★→カラミティ★★orバスター★★
カラミティ★★→カラミティ★★★orバスター★★★

プロヴィデンス→プロヴィデンス★orランチャーストライク★★orバスター★★
プロヴィデンス★→プロヴィデンス★★orランチャーストライク★★★orバスター★★★
プロヴィデンス★★→プロヴィデンス★★★

打完第八关后入手机体及其衍生

ストライクダガー→ストライクダガー★→ストライクダガー★★orM1アストレイ
ストライクダガー★★→ストライクダガー★★★orM1アストレイ★
ストライクダガー★★★→M1アストレイ★★orデュエル

M1アストレイ→M1アストレイ★orストライクダガー★★★
M1アストレイ★→M1アストレイ★★orデュエル
M1アストレイ★★→M1アストレイ★★★orデュエル★
M1アストレイ★★★→デュエル★★

デュエル→デュエル★orストライク(ビームライフル)
デュエル★→デュエル★★orストライク(ビームライフル)★
デュエル★★→デュエル★★★orストライク(ビームライフル)★★
デュエル★★★→フォビドウンorルージュ

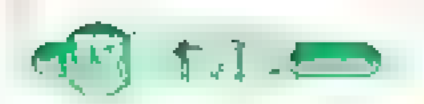
ストライク(ビームライフル)→ストライク(ビームライフル)★orデュエル★★
ストライク(ビームライフル)★→ストライク(ビームライフル)★★orデュエル★★★
ストライク(ビームライフル)★★→ストライク(ビームライフル)★★★orエールストライク
ストライク(ビームライフル)★★★→エールストライク★orフリーダム

ルージュ→ルージュ★orフォビドウン★orエールストライク★
ルージュ★→ルージュ★★orフォビドウン★★orエールストライク★★
ルージュ★★→ルージュ★★★orフォビドウン★★★orエールストライク★★★

エールストライク→エールストライク★orルージュ★
エールストライク★→エールストライク★★orルージュ★★
エールストライク★★→エールストライク★★★orルージュ★★★

フォビドウン→フォビドウン★orルージュ★
フォビドウン★→フォビドウン★★orルージュ★★
フォビドウン★★→フォビドウン★★★orルージュ★★★

フリーダム→フリーダム★orエールストライク★★
フリーダム★→フリーダム★★orエールストライク★★★
フリーダム★★→フリーダム★★★



扎夫特

初期机体及其衍生

ザウート→ザウート★orジン・オーカー
ザウート★→ザウート★★orジン・オーカー★orディン
ザウート★★→ザウート★★★orバクゥ(ミサイルポッド)orディン★
ザウート★★★→ラゴゥorディン★★★

ジン・オーカー→ジン・オーカー★orザウート★★
ジン・オーカー★→ジン・オーカー★★orディン★orバクゥ(レールキャノン)
ジン・オーカー★★→ジン・オーカー★★★orバクゥ(レールキャノン)★orバクゥ(ミサイルポッド)★
ジン・オーカー★★★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★

ディン→ディン★orジン・オーカー★★
ディン★→ディン★★orジン・オーカー★★★
ディン★★→ディン★★★orディン(指揮官)★
ディン★★★→ラゴゥ★orディン(指揮官)★★

バクゥ(ミサイルポッド)→バクゥ(ミサイルポッド)★orバクゥ(レールキャノン)★
バクゥ(ミサイルポッド)★→バクゥ(ミサイルポッド)★★orバクゥ(レールキャノン)★★
バクゥ(ミサイルポッド)★★→バクゥ(ミサイルポッド)★★★orバクゥ(レールキャノン)★★★orラゴゥ★
バクゥ(ミサイルポッド)★★★→ラゴゥ★★

バクゥ(レールキャノン)→バクゥ(レールキャノン)★orバクゥ(ミサイルポッド)★
バクゥ(レールキャノン)★→バクゥ(レールキャノン)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★
バクゥ(レールキャノン)★★→バクゥ(レールキャノン)★★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★★orラゴゥ★
バクゥ(レールキャノン)★★★→ラゴゥ★★

ラゴゥ→ラゴゥ★orディン(指揮官)★★
ラゴゥ★→ラゴゥ★★orディン(指揮官)★★★
ラゴゥ★★→ラゴゥ★★★orガイアorブリッツ
ラゴゥ★★★→ソードインパルスorスラッシュザクファントム★

ディン(指揮官)→ディン(指揮官)★orバクゥ(ミサイルポッド)★★
ディン(指揮官)★→ディン(指揮官)★★orバクゥ(ミサイルポッド)★★★
ディン(指揮官)★★→ディン(指揮官)★★★orラゴゥ★★
ディン(指揮官)★★★→ラゴゥ★★★orブリッツ★★★orスラッシュザクファントム★

スラッシュザクファントム→スラッシュザクファントム★orソードインパルス
スラッシュザクファントム★→スラッシュザクファントム★★orソードインパルス★
スラッシュザクファントム★★→スラッシュザクファントム★★★orソードインパルス★★

ガイア→ガイア★orブリッツ★
ガイア★→ガイア★★orブリッツ★★
ガイア★★→ガイア★★★orブリッツ★★★

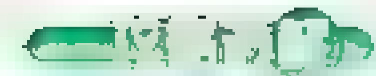
ブリッツ→ブリッツ★orガイア★
ブリッツ★→ブリッツ★★orガイア★★
ブリッツ★★→ブリッツ★★★orガイア★★★

ソードインパルス→ソードインパルス★orスラッシュザクファントム★★
ソードインパルス★→ソードインパルス★★orスラッシュザクファントム★★★
ソードインパルス★★→ソードインパルス★★★

ジン・ワスプ→ジン・ワスプ★
ジン・ワスプ★→ジン・ワスプ★★
ジン・ワスプ★★→ジン・ワスプ★★★orグーン
ジン・ワスプ★★★→グーン★★orゾノ

グーン→グーン★
グーン★→グーン★★orゾノ
グーン★★→グーン★★★orゾノ★
グーン★★★→ゾノ★★★orイージスorアビス

ゾノ→ゾノ★
ゾノ★→ゾノ★★
ゾノ★★→ゾノ★★★orイージスorアビス
ゾノ★★★→イージス★orセイバーorジャスティス



イージス→イージス★orジャスティスorアビス★
イージス★→イージス★★orジャスティス★orアビス★★
イージス★★→イージス★★★orジャスティス★★orアビス★★★

アビス→アビス★orイージス★
アビス★→アビス★★orイージス★★
アビス★★→アビス★★★orイージス★★★

セイバー→セイバー★orジャスティス★
セイバー★→セイバー★★orジャスティス★★
セイバー★★→セイバー★★★orジャスティス★★★

ジャスティス→ジャスティス★orセイバー★orイージス★★
ジャスティス★→ジャスティス★★orセイバー★★orイージス★★★
ジャスティス★★→ジャスティス★★★orセイバー★★★

打完第七关后入手机体及其衍生

プロトタイプジン→プロトタイプジン★orジン(特火重粒子炮)orジン(大型ミサイル)
プロトタイプジン★→プロトタイプジン★★orジン(特火重粒子炮)★orジン(大型ミサイル)★
プロトタイプジン★★→プロトタイプジン★★★orジン(特火重粒子炮)★★or长距离强行侦察复座型ジン
プロトタイプジン★★★→ジン(特火重粒子炮)★★★orジン(大型ミサイル)★★★or长距离强行侦察复座型ジン★

ジン(特火重粒子炮)→ジン(特火重粒子炮)★orジン(大型ミサイル)★
ジン(特火重粒子炮)★→ジン(特火重粒子炮)★★orジン(大型ミサイル)★★
ジン(特火重粒子炮)★★→ジン(特火重粒子炮)★★★orジン(大型ミサイル)★★★
ジン(特火重粒子炮)★★★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア

ジン(大型ミサイル)→ジン(大型ミサイル)★orジン(特火重粒子炮)★
ジン(大型ミサイル)★→ジン(大型ミサイル)★★orジン(特火重粒子炮)★★
ジン(大型ミサイル)★★→ジン(大型ミサイル)★★★orジン(特火重粒子炮)★★★
ジン(大型ミサイル)★★★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア

长距离强行侦察复座型ジン→长距离强行侦察复座型ジン★orジン(特火重粒子炮)★★★
长距离强行侦察复座型ジン★→长距离强行侦察复座型ジン★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)orガナーザクウォーリア
长距离强行侦察复座型ジン★★→长距离强行侦察复座型ジン★★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★orブレイズザクファントム
长距离强行侦察复座型ジン★★★→ガナーザクウォーリア★★orブレイズザクファントム★

ガナーザクウォーリア(ルナマリア)→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★orガナーザクウォーリア★or长距离强行侦察复座型ジン★★★
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★orガナーザクウォーリア★★orブレイズザクファントム★
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★→ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★★orカオスorバスター
ガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★★→バスター★orプロヴィデンスorブラストインパルス

ガナーザクウォーリア→ガナーザクウォーリア★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★or长距离强行侦察复座型ジン★★★
ガナーザクウォーリア★→ガナーザクウォーリア★★orガナーザクウォーリア(ルナマリア)★★orブレイズザクファントム★
ガナーザクウォーリア★★→ガナーザクウォーリア★★★orカオスorバスター
ガナーザクウォーリア★★★→バスター★orプロヴィデンスorブラストインパルス

ブレイズザクファントム→ブレイズザクファントム★
ブレイズザクファントム★→ブレイズザクファントム★★orカオスorバスター
ブレイズザクファントム★★→ブレイズザクファントム★★★orカオス★orバスター★
ブレイズザクファントム★★★→カオス★★orバスター★★

カオス→カオス★orブレイズザクファントム★★★orバスター★
カオス★→カオス★★orバスター★★
カオス★★→カオス★★★orバスター★★★

バスター→バスター★orカオス★orブレイズザクファントム★★★
バスター★→バスター★★orカオス★★
バスター★★→バスター★★★orカオス★★★

ブラストインパルス→ブラストインパルス★orプロヴィデンス★
ブラストインパルス★→ブラストインパルス★★orプロヴィデンス★★
ブラストインパルス★★→ブラストインパルス★★★orプロヴィデンス★★★

プロヴィデンス→プロヴィデンス★orブラストインパルス★
プロヴィデンス★→プロヴィデンス★★orブラストインパルス★★
プロヴィデンス★★→プロヴィデンス★★★orブラストインパルス★★★

打完第十一关后入手机体及其衍生

ジン(バズーカ)→ジン(バズーカ)★orジン(マシンガン)★
ジン(バズーカ)★→ジン(バズーカ)★★orジン(マシンガン)★★orシグー
ジン(バズーカ)★★→ジン(バズーカ)★★★orジン(マシンガン)★★★orシグー
ジン(バズーカ)★★★→シグー★★orゲイツ(指揮官)

ジン(マシンガン)
ジン(マシンガン)★→ジン(マシンガン)★★orジン(バズーカ)★★orシグー
ジン(マシンガン)★★→ジン(マシンガン)★★★
ジン(バズーカ)★★★→シグー★
ジン(マシンガン)★★★→シグー★★orゲイツ(指揮官)

シグー→シグー★orジン(マシンガン)★★★
シグー★→シグー★★orゲイツ(指揮官)
シグー★★→シグー★★★orザクウォーリア
シグー★★★→ザクウォーリア★orデュエル★

ゲイツ→ゲイツ★orゲイツ(指揮官)
ゲイツ★→ゲイツ★★orゲイツ(指揮官)★orデュエル
ゲイツ★★→ゲイツ★★★orゲイツ(指揮官)★★orデュエル★
ゲイツ★★★→ゲイツ(指揮官)★★★orデュエル★★orザクウォーリア★★

ザクウォーリア→ザクウォーリア★orデュエル★
ザクウォーリア★→ザクウォーリア★★orデュエル★★
ザクウォーリア★★→ザクウォーリア★★★orデュエル★★★orデュエルA
ザクウォーリア★★★→フォースインパルスorフリーダム

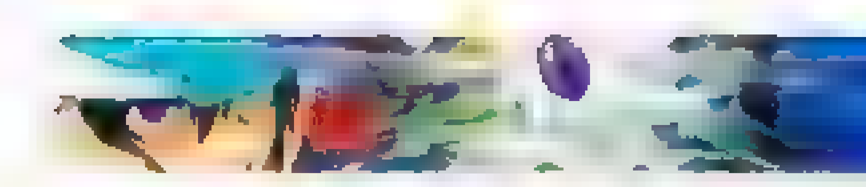
ゲイツ(指揮官)→ゲイツ(指揮官)★orゲイツ★★
ゲイツ(指揮官)★→ゲイツ(指揮官)★★orゲイツ★★★
ゲイツ(指揮官)★★→ゲイツ(指揮官)★★★orデュエル★★
ゲイツ(指揮官)★★★→デュエル★★★orデュエルA

デュエル→デュエル★orザクウォーリア★orゲイツ(指揮官)★★
デュエル★→デュエル★★orザクウォーリア★★orゲイツ(指揮官)★★★
デュエル★★→デュエル★★★orザクウォーリア★★★orデュエルA
デュエル★★★→フォースインパルスorフリーダム

デュエルA→デュエルA★orフォースインパルス
デュエルA★→デュエルA★★orフォースインパルス★
デュエルA★★→デュエルA★★★orフォースインパルス★★

フォースインパルス→フォースインパルス★orデュエルA★★
フォースインパルス★→フォースインパルス★★orデュエルA★★★
フォースインパルス★★→フォースインパルス★★★orフリーダム★★★

フリーダム→フリーダム★orフォースインパルス★orデュエルA★★
フリーダム★→フリーダム★★orフォースインパルス★★orデュエルA★★★
フリーダム★★→フリーダム★★★orフォースインパルス★★★



对战心得

虽然系统中介绍的出招方式全机体通用，但是本作另外拥有大量的搓技巧。同时这些技巧也会在机体使用指南内以缩写的方式大量出现，为了让大家看得更明白，在此列出游戏中的一些术语和高级技巧。

BDC (Boost Dash Cancel)

某些攻击完毕后，使用Boost Dash取消攻击硬直。

SC (Step Cancel)

在STEP中途以×键取消，此技巧可自由调整STEP的距离，以打乱敌方的预测；同时也可以缩短STEP所需要的时间。时机掌握好的情况下连续操作可以实现高速的移动及心理战。

BRC (Beam Rifle Cancel)

格斗类技巧命中后以射击系武器取消硬直并给予追击，根据射击类武器的不同，也有FEC（回旋镖Cancel）等相似说法。

SI (Second Impact)

此技巧适合所有蓄力射击可能的机体。在蓄力槽未到达MAX时机体完成第一次蓄力射击后，蓄力槽并不会立刻归零，而是慢慢减少，这时再次蓄力也会判定有效，这样蓄力槽就会从途中开始再度蓄满，以此快速发动第二次的蓄力攻击。

GH (Green Homing)

敌机数目≥2时使用。当敌机处于自己绿色锁定圈内时，以特定的射击武器攻击，然后迅速将切换锁定另一架敌机（此时的锁定圈必须显示红色，否则无效）。这时自己先前的射击会对前一架敌机产生神奇的追向效果。

觉C (觉醒 Cancel)

当觉醒槽积满时，通过发动觉醒来取消各种攻击动作。我们知道觉醒连技是不允许[illegible]入的，但是对于补正较高的格[illegible]来说，不能连续攻击实在很可惜，这个问题可以通过觉C来解决。比较经典的例子有：Freedom的一套连技：N格→觉C→N格2段→横格→副武器。

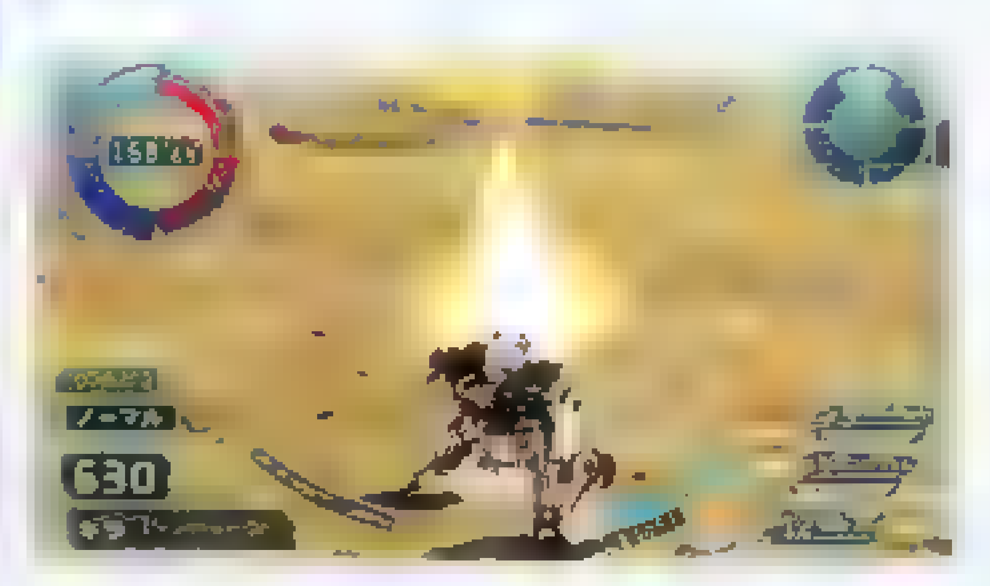
CSC (Charge Shot Cancel)

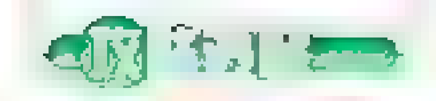
以蓄力射击类武器取消格斗，由于格斗中的硬直也承认蓄力指令，因此跟BRC的原理几乎相同。注意セイバー无法使用该技巧。

关于连技的攻击补正

和很多格斗游戏一样，本作的连技在命中对手后，随着Hit数的上升，第2Hit以后的攻击力会有所下降，即以百分比的形式削弱攻击力。具体攻击补正数值如下，用招式本身的攻击力×攻击补正即为修正后的攻击力。

动作名称	对应机体	攻击补正数值
格斗攻击	拥有物理格斗的机体	96%
[illegible]	ジャスティス	90%
[illegible]	Sストライク	[illegible]
[illegible]	拥有[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	80%
[illegible]	[illegible]	80%
[illegible]	[illegible]	70%
[illegible]	拥有光线武器的机体	58%
[illegible]	フォビドゥン	58%
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	58%
[illegible]	[illegible]	58%
[illegible]	[illegible]	50%
[illegible]	[illegible]	50%
[illegible]	[illegible]	44%
[illegible]	[illegible]	27%





部分机体的使用指南

COST：☆4(560)　耐久力：720
特殊：有，变形不可。

解说：作为原作动画中的究极机体，除了COST[illegible]以外几乎没有什么缺弱。HP、防御力、机动力、格斗、射击都很[illegible]。格斗技虽然没有其他的格[illegible]，但是N格和横格的发生帧数都相当小，因此拼格斗也不会吃亏。

使用フリーダム需要学会的是特格之后的CSC技巧，按住[illegible]键不放是可以进行蓄力，此时可接近敌机后使用特格（不用命中），随即立刻松开□键，这时就会看到フリーダム突然从原来的位置瞬移到上空并发射蓄力射击。该技巧的主要使用方法是可以用这段瞬移的距离躲开对方的格斗技，并以威力强大的蓄力射击反击。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格1段→BR
	N格2段→[illegible]
	N格3段→BR
	N格3段→派生前格
前格	前格→BR
	前格→派生前格
	前格→派生前格→CSC
横格	横格1段→BR
	横格1段→派生前格
	横格2段→BR
BD格	BD格→BR
	BD格→CSC
特格	特格2段→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格→副武器射击
	N格2段→副武器射击
	N格2段→横格→副武器射击
	N格2段→横格→N格→副武器射击
	N格→觉C→N格2段→横格→副武器射击
横格	横格→N格→（最速）副武器射击
	横格→前格→横格（→N格）→最速副武器射击
前格	前格→特格→前格→特格→BD格
	前格→横格→N格→副武器射击
BD格	BD格→前格→特格→前格→BD格
	BD格→横格→N格→副武器射击
	BD格→横格→特格→前格→副武器射击
特格	特格→横格→特格→横格→副武器射击

COST：☆4(560)　耐久力：720
特殊：有，变形不可。

解说：[illegible]

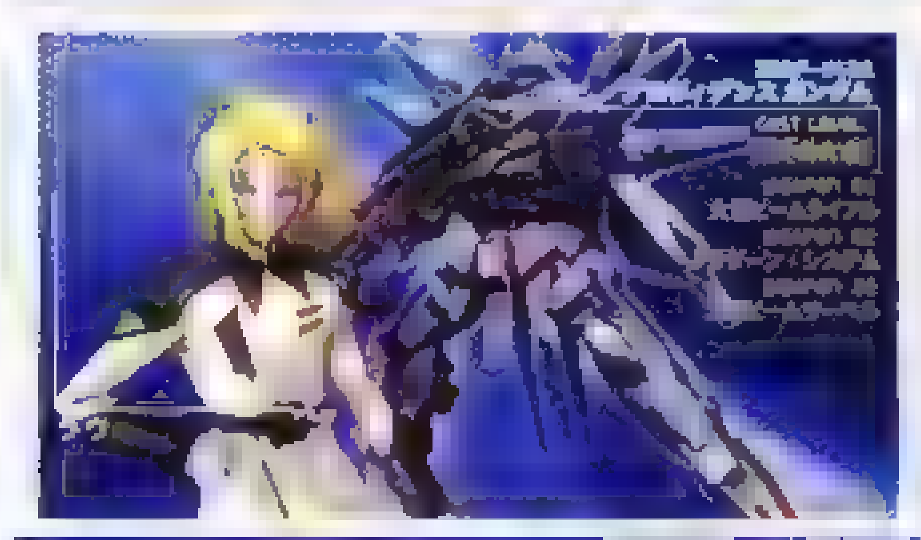
普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→BRC
	N格→N格→[illegible]
前格	前格→[illegible]
横格	横格→BRC
	横格→派生前格
	横格2段→特格→CSC
特射	特射（2Hit）→BRC
	特射（2Hit）→N格2段→BRC
	特射（2Hit）→N格2段→CS
	特射（2Hit）→前格
	特射（2Hit）→特射（2Hit）→N格2段→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格
	N格2段→特格→前格
	N格2段→横格→副武器
	N格2段→BRC
	N格2段→特射（1Hit）→N格2段→前格
	N格2段→觉C→N格2段→特射
横格	横格→特格→前格
	横格→觉C→横格→BR
前格	前格→BR

プロヴィデンスガンダム（プロヴィデンス）



COST：★4(560)；耐久力：720
特殊：有盾，变形不可

解说：[illegible]

龙骑相关

龙骑，ドラグーン，[illegible]方式如下：

指令	龙骑未配置时	龙骑配置时
不输入任何方向副武器射击	在机体旁配置一个龙骑	在机体旁配置一个龙骑
输入方向副武器射击	一个龙骑从输入的方向自动追向攻击	从输入的方向自动追向攻击
不输入任何方向特殊射击	将所有的龙骑配置在机体旁	配置的龙骑全弹发射
输入方向特殊射击	发射出所有的龙骑追向攻击	发射出所有未配置的龙骑追向攻击

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格1段→BR
	N格2段→BR
	N格3段→BR
前格	前格→BR
横格	横格2段→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格→N格→前格
	N格2段→特格→N格→前格
	N格→副武器→N格→副武器→N格2段→前格
横格	横格→特格→N格→前格→N格
	横格→特格→N格2段→前格
前格	前格→特格→N格2段→前格

[illegible]

COST：★4(560)；耐久力：720
特殊：有盾，变形可

解说：[illegible]用的一台机体，[illegible]要逊上一截。就实力[illegible]

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→N格→BR
	N格→N格→BR
	N格→BR
	N格→CC
横格	横格→BR
	横格→横格→BR
	横格→横格→BDC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→横格→前格→横格→副武器
	N格→横格→副武器
	N格→前格→BR
	N格→觉C→N格→BR
	N格→横格→N格→副武器
	N格→横格→特殊格→副武器
	N格→觉C→N格→横格→N格→副武器
横格	横格→前格（1Hit）→横格→N格→副武器
	横格→觉C→横格→前格→横格→副武器
	横格→N格→副武器
	横格→觉C→横格→N格→副武器
	横格2段→觉C→横格→副武器
前格	前格→横格→前格→横格→副武器
	前格→N格→BR
特格	特格（2Hit）→横格→N格→副武器

COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾，变形不可。

解说 A强袭是一台配置标准的机体，运用Boost使用命中率较高的武器来稳扎稳打地夺取机体的体力。但麻烦之处在于A强袭的回弹速度很慢，因此一旦抓住近处敌机露出的破绽，要优先以格斗打击对方。由于横格→BRC之后敌机并不会倒地，因此最好立刻使用BDC来取消硬直并继续寻找对方破绽。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格
	N格2段→BRC
	N格→前格→BRC
前格	前格→BRC
横格	横格→BRC→BDC
BD格	BD格→BRC
特格	特格→N格→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
特格	特格连打
横格	横格→N格2段→横格→BR
	横格→N格→横格→N格→BR

COST：☆3.5(450)　耐久力：650
特殊：有盾，变形不可。

解说 由于没有高威力的远程武器，因此是重视近战的一台机体。射击键对应的回旋镖和特殊射击的飞爪都可在远处封锁敌机的行动继而加以连击。射击方面主要还是依靠副武器火神炮，接着伺机使用射击后的后续格斗技。至于飞爪的使用，建议在使用完射击后立刻BDC，此时敌人如果STEP或者BD之后反击，请立刻在看穿后使用BD并射出飞爪，这样能放心地后续强力连技。

普通连技

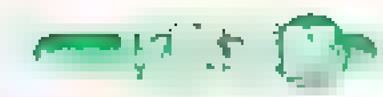
起首攻击	指令
射击	射击（来回两次命中）→前格→FEC
	射击→特格（2Hit）→FEC
	射击→N格2段→FEC→前BDC→特格
	射击→特射→前格
	射击→特射→N格→前格→N格
N格	N格→前格→N格
	N格→前格→FEC→前BDC→前格
	N格3段→FEC→前格
前格	前格→FEC
	前格→FEC→前格（空中限定）
横格	横格2段→FEC→前BDC→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格前派生→前格→N格→前格→FEC
	N格→N格前派生→前格→N格→N格前派生→前格
	N格3段→前格→N格→前格
横格	横格→N格全段
	横格→前格→N格→前格
前格	前格→N格→前格→N格→前格

COST：☆3.5(450)　耐久力：630
特殊：无盾，变形不可。

解说 没有格斗招式的机体，应尽量避免近距离的战斗。△键对应功能是发射导弹，命中敌机后可立刻使用CSC。Lストライク的攻击手段应该围绕着导弹展开，如火神炮命中敌机后发射导弹紧接CSC等。



[illegible]

COST：★3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾　变形不可

解说：除格斗外，大部分性能和Aストライク基本一致。横格的追击性能很好，并且横格1段完毕后几乎不会留下什么破绽，可以积极使用。利用这个特点，也可以故意使用横格1段来制作陷阱，使用完毕后敌人如果轻易反击，请立刻最速STEP并反击。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→BRC
	N格→前格
	N格2段→BRC
	N格2段→前格→BRC
	N格3段→BRC
横格	横格→BRC
	横格2段→BRC
特格	特格1段（1Hit）→最速BRC
	特格1段（4Hit）→BRC
	特格2段→BRC

觉醒连技

起首攻击	指令
横格	横格→特格连打
	横格→前格→特格连打
	横格→前格→N格3段
	横格→N格→前格→特格（3Hit）→BR
	横格→前格→特格（3Hit）→横格→BR
	横格→前格→特格（4Hit）→BR
	横格→前格→特格（3Hit）→横格→副武器
特格	特格（3Hit）→副武器（2Hit）→特格（3Hit）→副武器（2Hit）→特格（3Hit）→BR

[illegible]

COST：★3.5(450)　耐久力：630
特殊：有盾　变形可

解说：像原作一样，イージス可以在MA形态下使用威力巨大的激光束。该机体适合作为援护机配合同伴作战。在使用BD、副武器、特格时会自行变为MA形态。副武器的威力高，但硬直巨大，要谨慎使用。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→BR
	N格→前格→副武器
横格	横格→BR
	横格→横格→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→横格→N格→BR
	N格2段→横格→特格→副武器
	N格2段→横格→特格→N格3段→副武器
前格	前格→横格→前格→横格→BR
横格	横格→前格→横格→前格→BR
	横格→前格→横格→前格→横格
BD格	BD格→副武器
	BD格3段→副武器

(デュエルAS)

COST：★3.5(450)　耐久力：650
特殊：有盾　变形不可

解说：决斗AS除了机动力稍嫌欠缺外，其他各方面能力都很优秀。格斗射击的发生速度很快，可以连接在众多格斗技后，加上格斗技自身的速度和威力都不错，因此非常适合近战。使用SI技巧可让BR→CSC的连携变为可能，因此在使用BR牵制时，敌人躲开后刚想反击或稍有松懈就会被后续的CS攻击命中。一旦对手顾虑到了这点，那么决斗AS的破绽就等于变相减小了。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格
	N格→N格→前格（5Hit）→CSC
	N格→特格（3Hit）→CSC
前格	前格（全Hit）→CSC
横格	横格→CSC
特格	特格→CSC

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→前格→横格→CSC
	N格→横格→前格→CSC
	N格→前格（Hit）→BR
横格	横格→特格3段→CSC
	横格→前格→横格→前格→横格→前格→CSC
	横格→前格全段→CSC
	横格→前格全段→横格→CSC
	横格2段→特格→横格2段
特格	特格→前格→BR

COST：★3.5(450) 耐久力：630
特殊：无 变形不可

解说 バスタ……于没有物理格……该机拥有两种蓄力武器，……长度，バスタ……中，……的散弹枪和特射……器的命中率很高，……STEP……而……

关于QQ (Quick Great)

使用方法 ……バスタ……力射击。在蓄力槽接近MAX时使用普通的BR，然后……蓄力至MAX发射蓄力射击取消硬直。……附带枪口补正了，但是此时在发射时却照样拥有强力的枪口补正。敌方除了使用STEP躲在建筑物后面，防御和Counter外，其他一切行动都无法回避……包括BD……MA变形、高跳、下落、奔跑等都不能脱离CS的追踪。

普通连技

起首攻击	指令
射击	BR→蓄力格斗Cancel
特射	特射（1～3Hit）→BR

觉醒连技

起首攻击	指令
射击	BR→BR→蓄力格斗Cancel
特格	特格→前格→BR

COST：★3.5(450) 耐久力：610
特殊：有 变形不可

解说 ……前所未有的格斗型机体。特殊格斗……MC。此……前格……可作为连技起首技

关于MC（特格）

……大。……回避的状况。此外，……MC来取消自己的硬直并……技巧

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→前格2段→N格2段→前格1段→BR
	N格→特格→N格→特格→N格→特格→N格→前格→横格（1Hit）→BRC
	N格2段→特格→N格→横格→N格→特射
前格	前格2段→特格→前格2段→特格→前格2段→特格→前格2段→副武器
副武器	副武器→觉醒→N格→特格→N格→特格→N格→前格2段→BR
	副武器→觉醒→N格→特格→N格→特格→N格→前格→横格

COST：★3.5(450)；耐久力：630
特殊：有盾；变形不可。

解说：尽管是射击类机体，但是却有着可防御的盾牌，但相应的代价就是无法使用蓄力射击。由于射击的速度并不快，因此[illegible]要选择远距离战。同时射击后的破绽也比较大，近距离战也是要尽量避免。总体性能并不太好的机体，不推荐使用。

COST：★3.5(450)；耐久力：630
特殊：无盾；可防御；变形可。

解说：以游击战为主要战斗方式，攻击后[illegible]，[illegible]レイダ[illegible]格斗能力和STEP性能都不错，加上[illegible]迅速，因此很适合打急袭。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→特格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→横格→副武器
	N格→N格→横格→横格→特格
	N格→N格→横格→横格→副武器
	N格→N格→副武器
横格	横格→副武器

COST：★3.5(450)；耐久力：630
特殊：有盾；变形不可。

解说：[illegible]下的レイダ[illegible]于STEP动作略显迟[illegible]上[illegible]的破绽都比较大，[illegible]中的前提下不要出手

普通连技

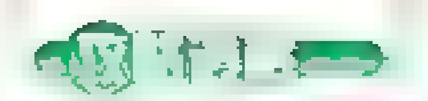
起首攻击	指令
N格	N格→射击
	N格2段→射击
前格	前格2段→射击
横格	横格→射击

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→副武器
	N格→特格→副武器
	N格→前格→N格→副武器
前格	前格→N格→横格→副武器
横格	横格→副武器
	横格→前格→N格→副武器

COST：★3.5(450)；耐久力：630
特殊：有盾；变形不可。

解说：[illegible]性能[illegible]格[illegible]攻击[illegible]力较低并且难以后[illegible]很[illegible]



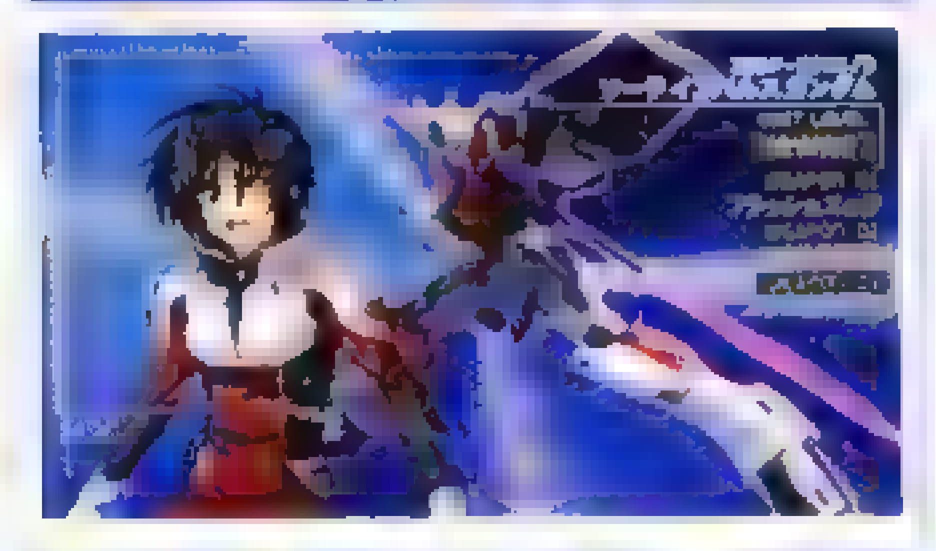
近处的命中率尤其高。N格4段最后一击有一定几率落空，一般在2段之后就考虑使用BR或前格的变招。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→BR→BR
	N格2段→前格→BRC
	N格4段→BRC
前格	前格2段→BRC
横格	横格→BRC
	横格2段→BRC
后格	后格→特格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→特格→后格→特格→后格
	N格→前格→N格→后格→特格
	N格→N格（1Hit）→BR×3
	N格→N格（挥空）→BR×3
	N格→前格→N格→N格（1Hit）→BR
前格	前格→N格→特格→后格→BR
横格	横格→N格→特格→后格→特格
后格	后格→特格→后格→特格→后格



COST：★3.5(450)　耐久力：650
特殊：有　变形不可

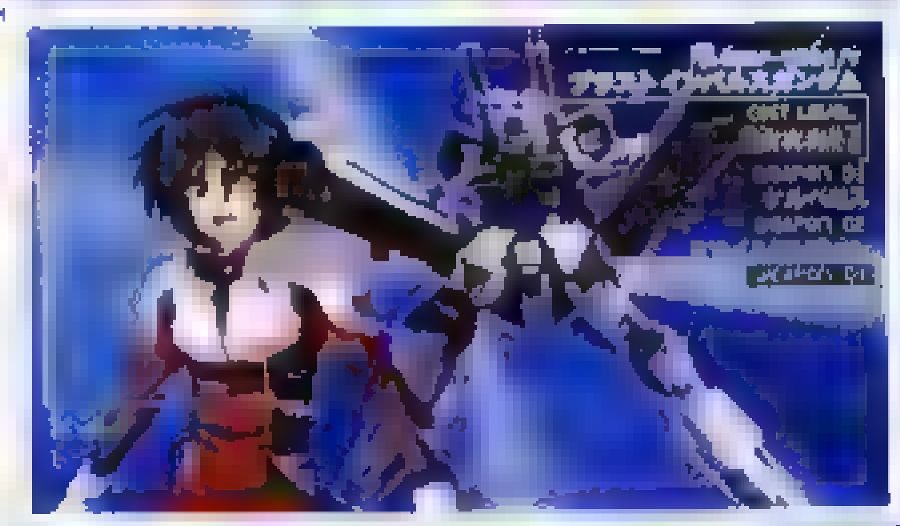
解说：[illegible]。非[illegible]强袭更高的攻击力，[illegible]较大，一般在连技中使用[illegible]机以射击键对[illegible]回旋镖[illegible]以追打，不过由于镖在飞回时会自动对自机进行追向，所以在命中后自己不可偏离光镖和敌机的轴线，否则会失去连打的机会并有可能被反击。N格4段全部命中时威力巨大，寻找出此招的机会[illegible]。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→FEC→前格
	N格1段→特格
前格	前格→FEC
横格	横格2段→FEC
	横格1段→FEC→前格
特格	特格3段→FEC→前格
	特格5段→FEC

觉醒连技

起首攻击	指令
横格	横格→特格→横格→特格→横格→特格→横
	横格→特格→横格→特格→横格→特格→前格
	横格→特格→横格→特格→横格→特格→副武器
特格	特格（5Hit）→前格



COST：★3.5(450)　耐久力：630
特殊：有　变形不可

解说：Bインパルス的主射击威力很大，[illegible]武器牵制。横格的发生速度不错，不过STEP性能很差，所以近距离战基本没有优势可言，即便可以用BD来回避，但遇上Sインパルス、Fインパルス这等速度快的机体依然很难逃脱[illegible]苦手的机体。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→射击
	N格→N格→射击
前格	前格连打→射击
横格	横格→射击
特格	特格→前格→射击

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→前格→N格→前格→射击
前格	前格→特格→N格→特格→射击
特格	特格→前格发生→特格→前格发生→射击

COST：★3.5(450)　耐久力：610
特殊：有　盾：有　变形：可

解说 [illegible]也[illegible]。不[illegible]的[illegible]。放出[illegible]射击、前格[illegible]的[illegible]不错[illegible]。BD格[illegible]入[illegible]时间长，不[illegible]连技的威力很大[illegible]性能也很不错。不过鉴于装填的限制，カオス很容易[illegible]入[illegible]的[illegible]。

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→前格→CS
	N格→N格→CS
	N格→N格→BR
	N格→BR
横格	横格→横格
	横格→BR
BD格	BD格→BR
	BD格→CS

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→横格→N格→特殊格[illegible]
	N格→横格→横格→N格[illegible]
	N格2段→特格连打
	(N格→横格 or 横格→N格)×2
	→特殊格(4Hit)→[illegible]
	(N格→横格 or 横格→N格)×2
	→特殊格(4Hit)→副武器
横格	横格连打
	(横格→副武器)×2→横格→N格
	→特格(4Hit)→CS
特格	特格(全Hit)→前格→CS
BD格	BD格→特格(7Hit)→横格→N格→CS
	BD格→特格(全Hit)→[illegible]

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格2段→后格→N格→前格
横格	横格→N格→横格→N格→副武器 or 前格 or 后格
后格	后格→前格→后格→前格→后格 or 副武器 or 射击

[illegible]

COST：★3.5(450)　耐久力：610
特殊：有　盾：有　变形：可

解说 [illegible]和蓄力射[illegible]，[illegible]都可派生出变形。战术上暂时不要靠敌机太近，以BR和火神炮牵制，待对方[illegible]接上CS攻击。但[illegible]

普通连技

起首攻击	指令
N格	N格→N格→N格→BR
	N格→N格→N格→CS
横格	横格→横格
	横格→横格(2Hit)→CS
前格	前格→BR
	前格→CS×3
后格	后格→CS
特格	特格→特格(Hit)→CS
	特格→CS×3
BD格	BD格→CS

觉醒连技

起首攻击	指令
N格	N格3段→前格→BR
前格	前格连打
	前格→N格→前格→N格→前格
	前格→N格3段→前格
	前格→特格→前格→特格→前格
横格	横格→前格→特格→前格→CS
后格	后格→N格→后格→N格→后格→N格
	后格→N格(2Hit)→后格→N格
特格	特格→前格→特格→前格→CS

[illegible]

COST：★3.5(450)　耐久力：630
特殊：有　盾：有　变形：可

解说 [illegible]一般，[illegible]MA成为主要[illegible]好用的前格[illegible]在中距离给予对手很大压力[illegible]丰富，[illegible]用该机体[illegible]机体多很多，[illegible]需要相当一段时间。

本作是PS2版《波斯王子 王者无双》的移植版，游戏剧情和战斗方式上基本继承了《王者无双》的风格和特点，人物动作流畅感绝佳，玩家可以再次领略到波斯王子那矫健的身手[illegible]无比飘逸的[illegible]合黑暗王子的心声，能[illegible]感受到王子心中那[illegible]地狱门口的彷徨[illegible]作为一[illegible]款非常讲究技巧[illegible]风情的动作游戏[illegible]作玩家来挑战[illegible]

文 [illegible] 美编 [illegible]

PSP 波斯王子 宿敌之剑

Prince of Persia: Rival Swords

游戏操作

滑杆	控制王子移动		主观视点
□	匕首攻击	L+滑杆	旋转视角
△	副武器攻击/启动瞬杀	R	[illegible] 喝水记录/推动机关
○	拾取武器/投掷副武器/攀登时松手	START	暂停菜单
×	跳跃		
[illegible]+滑杆	翻滚	△	链刃攻击/拉动机关或跳跃时用链刃抓住附着物体
[illegible]	全局视点(出现眼睛提示时)	○	连打为旋转攻击
轻点↓	时间慢放状态		
按住↓	时光倒流状态		
	视点快速拉回正面		

黑暗王子的大部分操作与普通状态下王子差不多，但无法从地上拾取副武器。

速杀系统

游戏中的速杀系统(Speed Kill System)能使战斗变得更为轻松，如何寻找最佳的速杀时机和位置是玩家需要动下脑筋的。除了可以速杀大部分杂兵以外，还可以用此招对付BOSS，除了第二章的砂魔女护卫外，所有的BOSS战都要运用到速杀。熟练运用速杀后会使游戏时间减少，也让波斯王子的战斗变得更有效率。

波斯王子的速杀

使用正常状态下的王子接近敌人时，屏幕上会产生模糊的光晕特效，此时按△便可以进入速杀流程，然后注意观察画面，当匕首发光的一瞬间按下□就能成功给予速杀一击。根据敌人种类不同，速杀的时机和速杀的次数也不同，游戏中最弱的弓箭手只需要1刀，而游戏后期的敌人则都需要5刀。

黑暗王子的速杀——链刃绞杀

相对于正常状态下的王子来说，黑暗王子的速杀就比较简单了。黑暗王子接近敌人发动速杀的操作和波斯王子是一致的，不过速杀的过程中并不需要玩家高度紧张地盯着屏幕，而是当黑暗王子的链刃勒住敌人的脖子时，快速连点△键就能将敌人绞杀。

注意点：速杀当然不是万能的，前提就是不能让敌人发现。而在游戏中有部分敌人是不会出现速杀判定的，砂犬、砂鹰、女砂魔以及第二章的BOSS砂魔女护卫等都是无法产生速杀判定的敌人。

在这第三次时间冒险中，波斯王子的时间能力必须从9处砂之门内获得。每一处砂之门都会有重重守卫，红色盔甲戴牛角盔的家伙就是该处砂之门的小队长——砂之守卫，如果被他发现了的话，他会召唤出与砂之门上的砂函数目相等的普通敌人，所以建议玩家首先解决砂之守卫。

第一处砂之门	奖励1次时间使用能力
第二处砂之门	获得100砂之币
第三处砂之门	暴风之眼，轻点！发动时间慢放能力
第四处砂之门	奖励1次时间使用能力
第五处砂之门	获得150砂之币
第六处砂之门	砂之狂风，防御中轻点！能将身边的敌人弹开
第七处砂之门	奖励最后1次时间使用能力
第八处砂之门	获得200砂之币
第九处砂之门	沙之风暴，防御中长按！可以轻松消灭敌人

冒险序幕

在海上航行的这数个星期内，王子时常挂念着自己的故乡，而在此刻，巴比伦城已经近在咫尺了。王子屹立在船头，抚摩着手中的时之纹章，想起过去的种种艰难历程不禁感慨万千。他用自己双手改变了自己的命运，拯救了时之女皇凯琳娜，王子犹豫了一下把时之纹章扔进了海底深渊。就在王子满心期盼着巴比伦出现在自己的眼前时，他看到了惊人的一幕，出现在王子面前的不是繁荣的巴比伦王国，而是战火，迎接王子的不是他的子民，而是如雨般飞来的箭矢，船被投石车击沉了。王子随着甲板的碎片飘到了岸边，看到凯琳娜已经被侵略者带走了。为了找出造成这一切的幕后黑手和救出凯琳娜，王子潜入了危机四伏的巴比伦城。

Chapter 1

城墙外延

钻过狗洞后爬上附近的木头高台，然后连续跳跃和走壁来到街道内。在两根木头柱子处左右跳跃，爬到最高的平台处再从右侧的平台跳到柱子的最高处，接下来不需要跳到对面小平台，而要跳跃至眼前墙壁处的石檐。通过走壁到达下一个落脚点，最后攀上高处的石檐，翻过城墙后就能在水池处补充HP了。

巴比伦街道

爬上附近的长梯子，在2楼获得一把匕首，然后利用速杀来干掉阳台处的敌人。接着攀着阳台外沿跳到柱子上，来到下层再利用速杀干掉守卫，然后通过走墙来到对面的平台。接着攀上石檐来到下一个平台处。平台下有个守卫会来回巡逻，看准时机滑下梯子将他速杀之。发现凯琳娜被敌人掳走后利用墙壁处的红色绸带滑到地面，解决掉几名守卫后进入小门内。

利用这里的两个梯子来交替跳跃至2楼，然后利用反跳到达高处的台阶，最后从梯子离开房间。获得守卫的武器就可以使用双刀作战，正面解决掉一名守卫后，走壁反跳然后从梯子处攀过城墙。

新区域会出现弓箭手，可以先走壁来到对面的台阶，此时会出现速杀的提示，接下来会陆续遇到几名敌人，尽量用速杀来解决吧。

海港

街道高处有许多木条，在木条上王子看见凯琳娜被几名士兵拖走了。在贴壁的地方按○吊在木条上继续前进，跳到对面平台后翻滚进入房间内。跳到对面的木条上，看到接近地面的木条会有发动速杀的提示，解决掉几名守卫后去角落处利用蹬墙到最高点后跳跃攀上木条，然后继续前进跳到墙壁的夹缝中，慢慢滑下后解决几名守卫。利用木条跳跃至左侧的夹缝，来到最高处利用平台对面的木条跳跃至下一个墙壁夹缝，而现在脚下正好有一名守卫，落地转身速杀之。

从右边的通道继续前进，这里地面有两名守卫，利用左上方木架台旁的梯子攀到台上，然后跳到对面阳台。利用垂直走墙爬上右侧的高台，然后跳跃到木条上，当守卫走过来后，就会出现速杀提示，干掉后再干掉背着你的弓箭手。要走壁才能到达平台对面的木条，在尽

头墙壁处反复使用三角跳就能到达高处平台。跳过几处木条后，跳到地面解决守卫。注意两处高低差的木条，此时无论是朝哪个方向跳都无法做出有效的移动，要利用右侧的墙壁作三角跳，最后进入宫殿。

宫殿阳台

通过走壁和三角跳来到平台处，然后爬到高台利用速杀干掉守卫。直接从左侧通道的尽头反跳到高处木条，对这里的两名弓箭手进行速杀。利用房间左侧的桌子，走壁后用匕首将自己固定

在墙壁上，然后向上跳跃再固定一次。反跳来到高处平台，在走壁的途中经过按钮要按一下，踩下地面的机关可以打开前进通道的门。利用柱子跳上木条，打破椅子进入房间后从守卫背后爬上平台。利用匕首固定在墙上后，朝左侧走壁，途中还要固定一次。然后从平台另一侧走壁，反跳来到木条后，继续前进来到高处平台。朝右侧走壁再反跳，在夹缝中反身速杀一名敌人。沿通道一路前进速杀另一名守卫。利用匕首固定在墙上，然后朝右侧走壁，靠着石柱朝右侧移动。爬上平台后利用三角跳打开机关。本作中拥有非常多的看似复杂的地形，其实都只需要用到走壁或是反跳就能通过，多观察一下周围地形就能纵览全局。

宫殿内部

看准机会通过一系列机关，推动通道尽头的火把打开通往大殿的暗门。先从右侧走壁用匕首拉下开关，然后反跳至刚出现的平台，最后快速攀上大殿。记忆点右侧的雕塑上方有固定匕首的点，朝右侧走壁然后利用弹射机关对远处的守卫实施速杀。把守大门的两名守卫也是能够速杀的，用什么方法自己开动脑筋想一下吧。

剧情

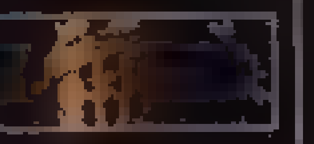
王子找到了已经被五花大绑的凯琳娜，其身边围着一群魔头，不，王子快速冲向敌人，正准备对敌人发动攻击之际，横着飞出一条链刃，王子被狠狠地摔在了墙上，链刃的倒刺深深地扎进了他的手臂里。此时，站在凯琳娜身前的人缓缓地转过身来，王子永远不会忘记这个家伙，印度的维[illegible]——维齐尔，应该早已死在王子剑下的他，却因为王子前往时之岛改变了历史而复活。虽然王子拼命地挣扎，却因手腕套在手上的链刃无法动弹，维齐尔缓缓地举起了时之匕首，在说了几句后便无情地把匕首刺进了凯琳娜的身体，时间女皇的死释放了黄金般闪耀的时之沙，它们瞬时袭向了在场的所有人，连王子也受到了时之沙的感染，链刃紧紧地嵌进了他的皮肉里，成为了他身体的一部分。在混乱中，维齐尔将带有时之沙力量的时之匕首刺进了自己的身体，身体随即发生异常的变化。王子在混乱中抢到了时之匕首并在跌落深渊之前用它救了自己一命。

陷落回廊

王子习得第1种技能RECALL，往前探索的要注意某些路段会突然下陷，利用匕首固定墙来走壁，然后从丝绸处落下，进入房间后就有记忆点可以记录了。接着通过几处机关后来到一个有4条柱子的房间，要注意这里左侧角落的柱子会倒塌，立刻跳上左侧的匕首固定点，利用连续走壁向左上角的柱子前进。通过该柱攀上右上角柱子的上半部分，注意该柱子也不牢靠。跳到对面进入房间，利用丝绸下滑的时候要注意及时跳到身后的夹缝，否则就会摔死。落下后可以找到记忆点。

宫殿废墟

连续前进闯过机关阵，通过三个连续刀柱后走壁，因为地面会下陷。继续探索，中途会遇到三名守卫，这里还有一个沙之而的宝箱。



干掉高台上敌人。从反方向的匕首固定点连续向上跳跃，最后从平台处利用弹射机关到达出口。继续前进时，王子遇到了异常事件，随之跌入深渊。

下水道

中途遇到的敌人都非常惧怕阳光，将它们引到阳光处可以更快速地杀掉它们。拉下通道尽头的机关滑至下层，利用夹缝对面的三根单杠到达地面。接着要利用匕首固定点反跳到石栅上，拉下机关打开大门。

进入大门后，跳到右边的夹缝处后落地。爬上左侧的石条，然后反跳到中央的柱子处，跳到单杠处等待活动墙进入墙壁后立刻跳到对面去，然后利用走壁把匕首将自己固定在活动墙上，等墙移动出来后再利用走壁来到左侧的平台。先走壁然后从夹缝处来到下面，王子会变身为黑暗王子，这里可以对付不断涌出的敌人也可以无视它们，直接按△利用链刃打开大门，从柱子处往下滑，进入迷雾洞口后在右侧利用链刃在跳跃中勾住木条来荡过悬崖，从夹缝处来到地面，使用链刃打开左侧机关，然后进入右侧的大门。向上攀爬，从右侧走壁抓住梯子，利用活动墙反身跳到木条上，把握钉板机关的活动规律，利用三角跳来到高处平台，从夹缝处滑到地面，王子这才恢复原来的状态。

一路往上攀爬，利用活动墙的匕首固定点走壁来到高层平台。遇到守卫时可以利用阳光来快速消灭之。拉动大门前一个房间内左侧的机关来打开大门。接着左侧的布帘后是第1个体力奖励点，在这里按R就能进入另一个空间，空间内的机关比较简单，顺利来到尽头光亮处时就能回到原来的世界，这时体力槽增加。通过一个简单的机关来到记忆点。在遇到垂直通道中的箭矢机关时，可以先不爬上石槽，等弓箭射完后再一口气上去。沿着墙壁上的石槽前进，注意个别石阶会松动。

堡垒

速杀穿红色盔甲的砂之守卫时要按指示成功砍中三刀才算速杀成功。在砂之门处，王子的时之砂使用次数增加1，还可以无限恢复时之砂的数量。算好钉板关闭的时机，走壁反跳至单杠处，落到平台上速杀守卫，然后跳跃到锁链处，趁弓箭手没对着你的时机落下速杀两名守卫。从椅子上方的匕首固定点往左侧走壁，利用两个弹射机关来到堡垒的阳台边沿，趁守卫背对着王子的时候，将其速杀，推动火炮机关后打开大门，走壁来到对面，王子再次变身为黑暗王子。

走壁的途中使用链刃协助，来到对面平台解决弓箭手，随即再次走壁并配合链刃，最后以一个完美的三角跳抓住锁链，倒吊下去速杀另一名守卫。该房间内靠近出口大门的机关一侧，有一个高台缺口，每次都会掉两个敌人下来，而在其对面也有一个类似的缺口。利用机关正对面的柱子，连续作几次双手单杠飞跃，接近机关时按□拉下机关打开大门。走出大门时王子恢复了正常状态。

马战

在马车上，王子的攻击方式有两种，一是将敌人驾驶的马车逼到墙角处，让其撞墙损坏；二是按□可以将飞扑上来的敌人击落。途中会遭遇两次火球飞袭，黑暗王子会提示玩家往左还是往右进行躲避。

巴比伦外城

在通道尽头不断往上跳跃前进，走出房间后来到巴比伦外城，一路前进，从一处房檐有缺口的地方落到下层。攀爬在木条的下方避过窗口处的守卫，反身跳向另一处平台。然后从其右侧走壁发动速杀解决第一名守卫，然后掀开门帘进入房间速杀另一名守卫。在阳台的边沿落下后，立即用匕首将自己固定在墙壁上。

当守卫经过时就实施速杀。

从狭缝处落地，使用速杀一次过解决两名守卫，打败全部敌人后调查砂之门可以获得100沙之币。从狭缝下的门进入通道后还有两名守卫，利用通道尽头的木台走壁用匕首固定在高处，然后朝木门方向走壁，从左侧来到一个房间后，王子变身为黑暗王子，来到地面下陷处时，快速来到右侧的单杠处，按×跳上去并爬到平台上速杀弓箭手，从左侧走壁来到对面平台，然后马上跳跃并用链刃到达梯子处。

外城屋顶

右侧屋顶有两名弓箭手，解决他们后利用两处弹射机关来到远处的阳台，此时有人用弓箭救了王子一命。继续前进会看到四名弓箭手，其中两个在对面屋顶上，先不要惊动他们，走壁后利用弹射机关跃至锁链上，然后解决地面的两个弓箭手。继续前进，来到道路的尽头利用匕首固定点跃至高处平台。在第2个固定点处往右侧走壁，拉下机关后便可以进入BOSS战。

BOSS战 巨人

想办法来到高处的平台，站在平台的木条处可以对BOSS发动速杀。BOSS的第一阶段需要两次速杀才能解决。BOSS的第二阶段在地面展开战斗，利用翻滚绕到其背后对准他的一条腿猛砍，将BOSS的血槽扣光后，他的一条腿会因为受创疼痛而抬起，这时应立即攻击他的另一条腿，然后BOSS就会跪在地面，最后跳上BOSS的背部实施最后1次速杀。

剧情

王子打败了巨人，释放了被关押在牢房的市民，当他们都称道王子，看一看自己的命恩人时，王子的身体却产生了变化，王子怕被人们知道自己已变成砂魔的事实，便迅速地纵身跳进了斗技场中央的大洞，王子内心中只有复仇的念头。

Chapter 2 [illegible]

斗技场地下隧道

走壁来到对面的平台，然后攀上石条，利用上方的机关石条反身跃向对面的单杠，途中要运用链刃。继续前进来到平台的边沿，需要小心两侧的石柱机关，运用链刃跳到对面，然后向上攀爬跳到右手边通道。在梯子的底部用链刃推动机关，然后进入机关方向的门。继续前进后王子恢复正常，从地下通道回到了巴比伦的街道，王子又被神秘的箭矢所拯救，救他的正是曾经与王子并肩作战打败维齐尔的印度的公主——法尔拉，因为王子曾经改变了历史，法尔拉并不认识眼前的这个陌生人。

巴比伦街道

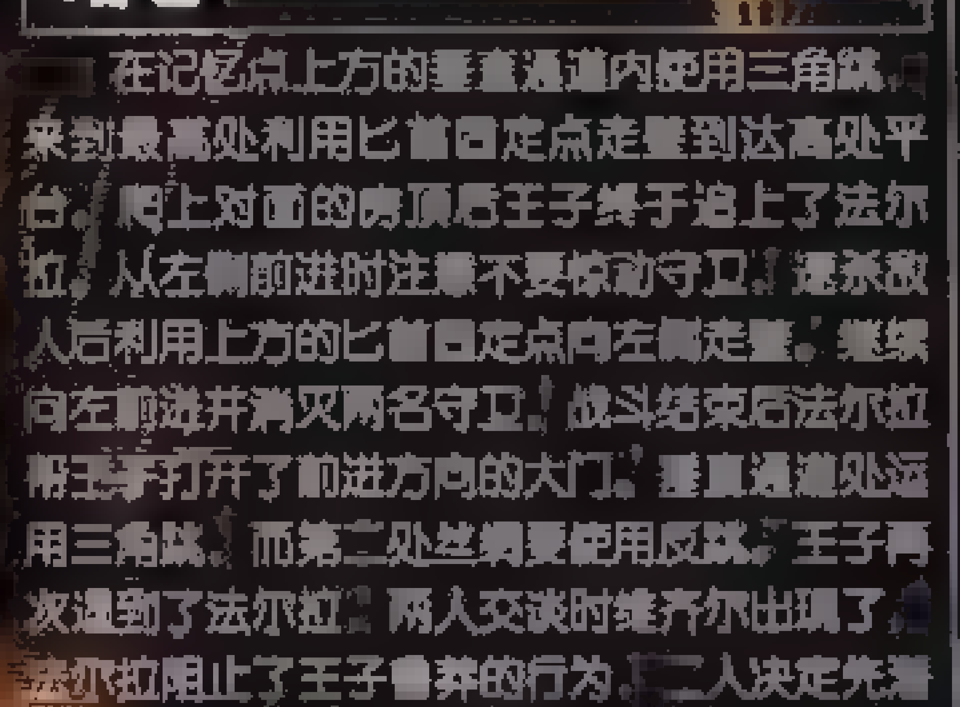
趁两名守卫背对王子的时候，走壁并利用弹射机关先对弓箭手实施速杀，然后快速接近另一名守卫再次施展速杀。当弓箭手来到靠近

弹射机关一侧的平台边沿时，立即走壁过去将其速杀。然后在跳到另一个平台上，从背后接近并干掉守卫，利用匕首固定孔向左侧移动，在最后一个孔时走壁并反跳至锁链上，借用锁链去速杀守卫，然后从横木处跃至对面的锁链，待2个守卫站在一起的时候才实施速杀，沿路一直前进绕到砂之守卫的背后，然后攀附在房檐等待速杀的机会。解决全部敌人后，来到砂之门处习得暴风之眼(THE EYE OF THE STORM)的时间能力。

重新回到二层走廊时，在刚才实施速杀的位置的方向走的话，会出现几名守卫。此外，机关的位置就在速杀位置的二层墙壁上。走壁踩下机关后，立即发动慢放能力，然后跃出二层走廊快速奔向对面的大门。

暗巷

在记忆点上方的垂直通道内使用三角跳，来到最高处利用匕首固定点走壁到达高处平台。爬上对面的房顶后王子终于追上了法尔拉。从左侧前进时注意不要惊动守卫，速杀敌人后利用上方的匕首固定点向左侧走壁，继续向左前进并消灭两名守卫，战斗结束后法尔拉帮王子打开了前进方向的大门。垂直通道处运用三角跳，而第二处丝绸要使用反跳。王子再次遇到了法尔拉，两人交谈时维齐尔出现了，法尔拉阻止了王子鲁莽的行为，二人决定先潜入庙宇。



庙宇屋顶

落地后，附近会有数名黑鸟敌人出现，但他们的实力很弱，并且只要受到攻击就会现形。从匕首固定孔点上跳，攀住边沿移到柱子的背后，然后跳到对面的柱子上，再利用匕首固定孔和弹射机关来到另一处平台。利用法尔拉射落的大钟进入上方的缺口，拉下机关后利用大钟落脚走壁返回进入大门。利用匕首固定点和突出的石条前进，但注意第二处的石条会塌陷，拉下机关后启动慢放能力，然后落到石条上快速通过，最后利用走壁加反跳进入庙宇内部。

沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，这样就可以抓住高处的单杠，跃到对面打开机关，对面的平台就会升起。在塔形建筑物内部也要沿着弧形的墙壁走壁然后反跳，来到石墙上方后向对面纵身一跃，然后从匕首固定点处向左走来到一处砂之门，注意不要打破瓷器，否则会惊动敌人。从阳台一侧的木条跃至匕首固定点处，然后经过弹射机关来到另一侧，在此可以速杀几名守卫而且不会惊动砂之守卫。调查砂之门使王子增加1次时间使用能力。

爬上平台后法尔拉希望王子帮助她到达另一处平台打开前进道路的大门。先从原位置跃到对面平台推1次火堆1，然后从两平台间的匕首固定孔来到该场景的中心位置，再推1次火堆2，接着推3次火堆3，这样就可以将法尔拉护送过去。返回原位置推动1次火堆1，法尔拉就可以射落大钟协助王子打开机关。此时远处传来了人们的呼救，在黑暗王子的催促下，王子让法尔拉先去拯救无辜的生命，而自己则继续追逐着维齐亚进入庙宇内部。

庙宇内部

王子再次变身为黑暗王子，向前直跳落到木条上，向前跃到对面的木条上速杀下方平台的守卫和砂狗。从砂狗出现的位置走壁来到高处的平台，然后再次走壁使用反跳加链刃，连续荡过单杠到达安全位置。跃过木条后速杀平台上的守卫和砂犬，用链刃拖动石柱机关，走壁配合反跳进入下一个房间，攀附在平台边沿，用链刃拖动石柱机关，然后跃到机关上朝右侧走壁，中途需要使用几次链刃，最后跳过弹射机关后落地速杀守卫。

从平台的右侧走壁加链刃来到墙壁的尽头，此时反跳加链刃跃至前方的夹缝中，然后再次跃向另一侧的夹缝，中途使用链刃帮忙。到达平台后使用反跳来到高处平台，立即速杀两名守卫补充体力。从平台右侧走壁抓住丝绸往下滑，注意反跳利用链刃荡到对面的丝绸处，踏下房间内的机关打开大门，进入通道后先踩下机关，然后马上发动慢放能力，再一气呵成地闯过所有机关进入大门，王子恢复正常。进门前的一瞬间王子看到维齐尔的身影，追入房间后先推动火堆的机关把房间内的水槽放掉，然后解决几个砂雾怪。

反跳跃上石柱后要注意平台处的走壁是弧

线形的，到尽头需要反跳才能抓住单杠。从奖励点出来后，你会发现自己回到了刚才淹水的房间。原路返回朝着最上方前进，推动火堆机关打开前进方向的门，利用丝绸反跳落到地面，拉下墙上的机关，然后走壁来到对面平台，从梯子爬上去。

市场区域

王子发现法尔拉，她告知王子在神庙受伤的人们都被维齐亚杀害了，自己则被关押在这里。现在王子需要找个办法救出法尔拉。从平台左侧走壁反跳，然后从狭缝处滑到最低点，跃至对面的木条上等待两名守卫站到一起的时机，能一次干掉两名敌人，将大门对面角落处的箱子拉过

来，将其压在机关上才能进入大门。

来到下一个场景时，注意该处的游动守卫一定要在其背对着你时才好采取行动。推动箱子来到对面的墙壁处，然后借助其攀过墙壁。从匕首固定点处走壁，利用弹射机关来到道路对面的匕首固定点，然后趁记名守卫站在一起时将他们全部速杀。拉动通道尽头的机关救出法尔拉，然后利用她射落的箱子和王子自身压住道路两端的两个机关，这样就可以打开大门。

从梯子爬上去，然后利用弹射机关来到匕首固定点处，再往右走壁落到木条上，紧接着是一连串单杠、匕首固定点、弹射机关结合的地形，通过这里时王子的身手显得非常矫健。从记忆点下方的平台走壁反跳，然后利用匕首固定孔移动至石墙的另一侧，跃至狭缝处滑下去先速杀守卫，然后爬上梯子速杀另一个守卫。最后从梯子对面来到大门前的木条上解决最后一个守卫。拉下墙上的机关进入大门。跳到场地上空中央的木条上，趁三个守卫都背身之际立即落地，解决战斗后，调查砂之门获得150砂币。

将箱子拉开后提着法尔拉打开前进的道路，然后借助箱子推动机关进入大门。从梯子爬上去，然后利用弹射机关来到对面平台。法尔拉此时也来到这里与王子会合。法尔拉听到妇人的求救声，要与王子一同去救她。但王子在黑暗王子的唆使下拒绝了她的请求，于是生气的法尔拉独自前去救人。在王子正要继续寻找维齐亚的时候，他迟疑了，他担心法尔拉的安危，他不愿再次失去她，在内心情感的鼓动下，王子回身去寻找法尔拉的身影。

庭院

从左侧走壁反跳，在平台上速杀弓箭手，继续前进后，王子看到法尔拉进入了一处房子，此时王子也变身成为黑暗王子。先用链刃跃到对面，然后落到广场中解决砂魔怪，接着从广场的对侧向上攀爬，紧接着反跳加链刃进入房间，踩下墙壁的机关后需要发动慢放能力才能进入大门。从阳台边沿的丝绸处滑落地面，利用附近的柱子处往另一侧跳，然后一直向上攀爬，速杀平台上的弓箭手，然后走壁进入对面的房间，从房间的另一侧走壁来到平台上，最好的时机是弓箭手面向站在阳台边沿时，进门后在左侧垂直通道使用三角跳来到高处平台，推动右手边的火堆打开机关，此时从平台左侧走壁然后反跳，利用链刃荡到对面房间，向左侧走干掉弓箭手后，继续前进时王子恢复正常，继续前进通过机关通道，然后从匕首固定点出向上攀爬，正当王子向法尔拉道歉时，一个身披紫衣的女砂魔却突施暗器袭击二人。王子让法尔拉去拯救妇人，自己独自与砂魔进行战斗。

BOSS战 砂魔女护卫

砂魔女护卫很好对付，王子只要以跳跃转身攻击(在敌人面前 ×+□)和防御反击(R1+□或△)交替使用就能轻松地击退BOSS，遇到BOSS的连续技时就用防御反击。在初始平台上需要与BOSS拼刺两次，连点□就能获胜。紧接着王子会变身成为黑暗王子，这时BOSS会在四周的平台不断转移，在追击BOSS的途中注意杀

平台上的砂雾怪补充体力和时间能力。转过两个平台后，屏幕就会提示我们接近BOSS所处的平台时使用慢放能力，接下来就是虐待时间了。当BOSS的体力剩下1小格时，攻击BOSS就会进入与BOSS拼劲的阶段，连点□就能结束战斗。

Chapter 3 王者之道

广场

打败BOSS后，法尔拉看见了变身后的王子，公主认为王子是砂魔，认为王子欺骗了自己，但是法尔拉又无法对王子痛下杀手，无奈之下只好绝望离去。王子此刻的内心只有法尔拉一人，于是他不顾一切地追了上去。利用丝绸反跳来到地面，然后在拐角处利用链刃跃过深渊。继续前进来到一个广场，连点△轻松消灭所有敌人。接着利用走壁加反跳，再利用链刃荡至木条上，从平台处走壁，利用弹射机关

来到下一个平台，进入平台侧面的窗户，再以走壁反跳，再使用链刃跃至对面的木条上，然后移动到与锁链位置相对的木条，使用链刃跃到锁链上，落地打开机关后发动慢放能力进入前方通道左侧的大门。接着从右手边前进，干掉守卫后在木门底下的空隙处使用翻滚。来到通道尽头处会看见法尔拉，从左侧的窗户翻进去后，王子恢复正常。

巴比伦城上层

从房间左上角的木台处走壁加反跳，来到高处平台推动火堆机关，然后回到地面，沿着通道将木台推至另一端，攀上木台使用三角跳抓住高空中的木条，再次来到火堆机关处，推动木杆打开狭窄的木门，落地后重新回到木台上，然后原路来到火堆平台上方的横梁，注意先把方向反过来，然后再一直往上爬，当游动的守卫背对你时，立即跳到平台上就可以发动速杀。推动火堆机关后在刚打开的大门处跳，利用三个弹射机关走壁来到另一端的平台，王子终于追上了法尔拉，但是，法尔拉无法原谅王子之前的所作所为，法尔拉的一番话让王子从自己的仇恨与残暴之中清醒了过来。

从平台左侧走壁加反跳，跃至木条上，然后再跳到锁链处滑到地面，解决地面的敌人后踩下墙壁的机关，然后进入大门，在通道的尽头爬上梯子，然后连续三角跳来到平台上，再次走壁加反跳攀住空中的木条，爬上平台看到地面上的砂之门，走壁来到对面的平台，然后从边沿的石槽处往下攀爬，来到下层平台时，走壁并利用弹射机关来到守卫所处的另一端平台上将其速杀，调查砂之门获得砂之风暴的时间能力，踩下墙壁上的机关，然后进入大门，打破通道拐角处的坛坛罐罐，然后将箱子拖到尽头的门前作垫脚，一路前进爬上一个小平台，然后利用匕首固定点走壁加反跳来到墙壁的另一侧再次固定，从该匕首固定点处往上跳就能来到记忆点。

城市花园

一路前进绕一个环形来到另一端的平台上，从平台左侧继续前进，然后通过石槽往下爬，跃到对面的柱子上，从树干滑下地面消灭几名守卫，拉下墙壁上的机关后，利用树干原路返回跃下来前的位置，从边沿处攀到柱子的另一侧，利用机关打开后的木条跃到对面去，从木条处往右边跃，然后往上爬，最后跳到右边来到砂之门的区域，建议先利用树干和匕首固定点来到砂之守卫的头顶，并将其速杀，解决全部敌人后调查砂之门，王子增加1次时间使用能力，打开机关后，从场地中的树干原路返回，利用机关打开的木板和木条跃到另一侧的

柱子上，跳到柱子的另一侧后，跃到对面的木条上往下爬。走壁来到另一侧的环形通道处，跳下环形通道进入BOSS战。

BOSS战：石巨人

与之前的巨人BOSS第二阶段的打法类似，玩家只要保持在石巨人的身后，反复攻击它的腿部就可以了。将BOSS打翻下后，立即跳上它的背部发动速杀，然后就开始控制BOSS前进。注意在前进的途中除了撞开木门外，不能碰到旁边的墙壁，否则王子会从巨人的肩上掉下来直接摔死。

运河

从记忆点左侧继续前进，在垂直通道处反复三角跳来到高层平台。走壁来到对面的木条处，然后移动到梯子的对面，跳到梯子上往下滑，再跃到对面的木条处。向右移动然后借助单杠跃到对面的平台。从残破的木墙处跳到上方的木条，然后跃到对面守卫所处的平台上方的木条，从而制造速杀的机会。来到垂直通道处反复三角跳攀在上方平台的边沿，在踩下机关后，弹射机关前的水闸门会关闭，此时迅速走壁然后弹射到墙壁的另一侧。反复三角跳来到上层平台，连续走壁加弹射机关来到对面的平台处，此时王子会变身为黑暗王子。

皇家作坊

拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃来到丝绸处往下滑，在最低点反跳加链刃荡到下一个平台。拉下墙壁上的机关，然后走壁加链刃并利用连续的弹射机关，最后来到另一处平台。走壁后有连续的弹射机关，最后还要使用链刃才能来到对面的平台。解决完敌人后，走壁来到下一处平台拉下机关，然后爬上打开的木板，跃到之前的平台上，走壁加反跳来到打开的木板上，继续走壁加反跳，途中使用链刃连续跃过单杠到达对面的平台，攀附在右侧的边沿，使用链刃拖动对面的机关石台，跳到石台上后走壁抓住梯子，滑到最低点再用链刃拖开一处机关石台，跃到其上方然后走壁加反跳来到一个水池里，这时王子恢复了正常。

从水池右边向上爬，来到砂之门区域。从锁链倒吊下去，趁砂之门旁的砂之守卫转身之际解决另外一名守卫，然后马上爬上身旁的木台，走壁利用弹射机关速杀另一处木台上的砂之守卫，注意时机是其背对平台站立时。从平台左上角的石台阶走壁来到木墙边沿处，再用锁链滑下去速杀守卫，速杀守卫后立即躲到场景中央的障碍物后，然后爬上去，跳到另一侧的木条上就可以速杀最后一名砂之守卫。调查砂之门获得200砂币的奖励。

从砂之门右上角的门进入通道，使用慢放能力通过机关。在父皇雕像的感召下，王子决心拯救自己的子民。从父皇雕像的手杖往上爬，跳到平台上后走壁加反跳，跃到单杠处，然后不断地朝左方前进，最后来到一个机关处。该机关分为两个部分，右手边即初始位置处是调整雕像的转动方向，分顺时针和逆时针；通过梯子从上方平台可以来到左手边，这里的机关是控制雕像的移动方向，分为左和右。推动火堆就可以调整机关，具体的解谜顺序如下：逆时针、右、逆时针、右、右、顺时针、左、顺时针、右、顺时针、右、逆时针、右。

父皇的雕像撞破了封锁着的作坊大门，打破了砂魔火烧皇家作坊的阴谋。被困的波斯人民如潮水般涌出工场，王子也搀扶着一位妇人走出了作坊。看着子民们都重获自由，大家的脸上都流露出幸免于难的激动表情时，王子的内心感到十分安慰。在众人的感激声中，王子露出了难得的微笑。王子刚说了几句话，火烧皇家作坊的元凶——身披重甲的砂魔架着马车从人群里冲了出来。为了不让自己的子民再受到沙魔的威胁，波斯王子跃上一旁的马车紧追着砂魔紧追而去。

马战

刚开始稍微注意转向就可以了，难点在于进入洞窟后的第1辆敌人的马车，注意先将其保持在右边，然后在深渊前的狭道就可以将其摧毁。经过深渊后，注意下一个深渊必须先走中央的道路，从洞窟出来后，注意道路右侧有一堆石块，前方的街道缺口处，第一处靠左，第二处靠右。进入森林道路时，注意路边的钉球，应马上选择道路的空隙处通过，沿途还要击落爬上马车的敌人，走到道路尽头有钉球拦路时，应该马上向左微调，因为马上就要进行飞跃，落地后行驶一段会看见道路中央的花坛，此时应从右手边通过。接下来再走一小段路就进入BOSS战。

BOSS战 刀斧砂魔二人组

有节奏地点□键攻击持刀砂魔，然后持斧砂魔就会跳过来砍王子，躲开斧头的攻击，砂魔的斧头就会因用力过猛而陷进地下，抓住这个机会攻击持斧砂魔，但也要注意持刀砂魔的位置，一般打两下就马上翻滚换个位置就比较安全的做法。反复几个回合后，当持斧砂魔的斧头陷进地下时，会出现速杀判定，注意速杀必须连点两次，分别对两个砂魔进行攻击。再次重复上述的套路，不过这一阶段两个砂魔的节奏会加快，特别是持刀砂魔的攻击速率，注意防御。再次对两名砂魔速杀后战斗结束。当王子精疲力竭的时候，法尔拉于危难中再次救了王子，击倒了剩下的砂魔后，二人一同在王宫前进。

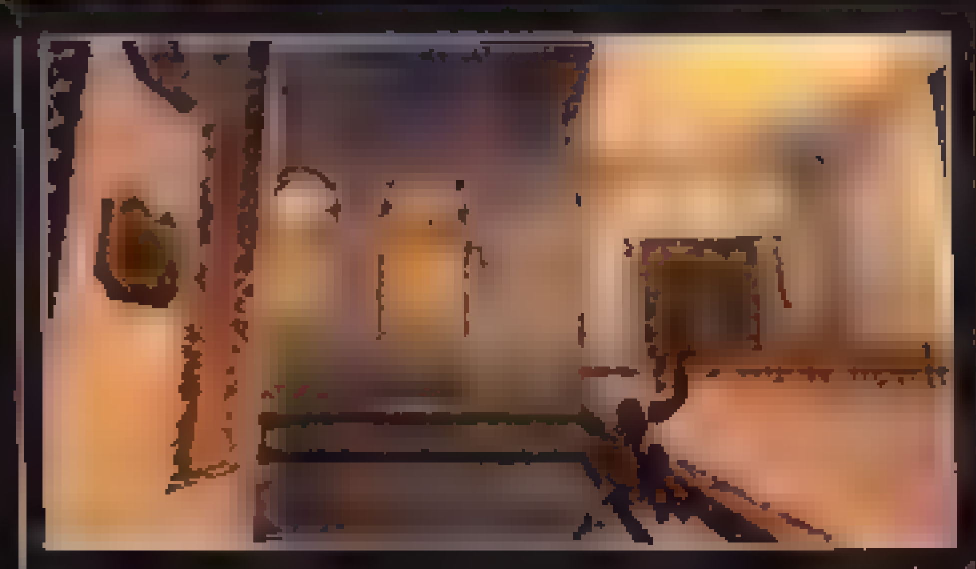
剧情

死寂一片的王宫，安静得有些异样，没有任何士兵把守，熊熊的火焰在夜空中燃烧，一切就像没有发生过一样。此时地面突然震动起来，王子蹲下身子用手触摸着地面，事情似乎有点不妙，"快跑！"王子高声喊道，但是已经太迟了，无数的砂魔从四周涌入王宫，不到片刻二人就被包围了。在王子与法尔拉束手无策的时候，远处传来了老人那振奋人心的声音，被王子拯救出来的人们发出了能使整个巴比伦颤抖的呼喊，他们挥动着手中武器勇敢地向如潮水般涌来的砂魔冲去，在混战中，王子来到了老人的身边，听完老人的一番话，王子与法尔拉发誓要手刃幕后根源——维齐尔。

Chapter 6 最后决战

宫殿入口

解决全部敌人后，正前方的大门会打开。从左侧走壁攀住墙沿，然后移动到右边的窗口进入房间。继续往前走，王子恢复正常。从水池的正前方走壁进入通道，从右侧继续前进，王子和法尔拉会合，此时王子需要前往最上层帮法尔拉打开吊桥的机关，从右侧走壁并利用弹射机关来到石条上，反身跃向夹缝中，然后一直向上再跳到平台处。推动火炬打开机关。进入大门后，滑至丝绸的最低点，然后反跳到墙壁的缺口处，攀着边沿一直往左移动，来到平台上先在左边走壁，然后使用三角跳来到高层平台。从平台的左上角缺口处走壁加反跳，抓住单杠继续往上走，从匕首固定点处向右走壁来到一处平台。从平台上方的边沿继续前进，利用匕首固定点处向右走壁，注意要在移动平台伸出来的时候再走，到达活动平台时反复三角跳，最后利用上方的匕首固定点往右走壁加反跳，抓住单杠后先往上跳，然后再跳到右边的平台。推动该平台上的火炬能打开右手边前进道路的门。而从平台对面的匕首固



定孔一直往上跳，然后利用三角跳开启上方的机关所打开的门则是通往第5个体力奖励点的门。落下来之前最好发动慢放，否则会不够时间进入该门。

进入大门后从右侧上方的匕首固定点往上跳，来到上方平台从边沿处跃至对面墙壁的匕首固定点处，注意活动平台的伸缩，往右走壁来到活动平台上，然后继续往前方跳来到石条处，反复三角跳来到上方平台，从平台的缺口处走壁加反跳抓住单杠，注意第二处单杆必须使用三角跳才能扣住上方的匕首固定点，向右做壁来到最后的平台，从平台边沿可以直接跃上吊扇与法尔拉会合。

空中花园

推动火焰使机关石台运作，从垂直通道反复三角跳来到左侧平台，利用机关石台匕首固定点往左走壁，然后紧接着再次利用匕首固定点往上跳，来到上层平台，注意另一侧机关石台，趁其伸出之际走壁扣住其匕首固定点，然后再继续往右走壁，在平台处继续走壁前应注意活动石板，从丝绸滑下后反跳到对面的木条上，向左移动来到另一处木条，跃到狭缝中往上爬，然后再跃到对面的匕首固定孔点，走壁加反跳来到另一处匕首固定点，朝上方走壁即可到达下一个平台，从平台右侧走壁加反跳，然后经过两个匕首固定点跃至单杠上，在最后一个匕首固定点走壁前，注意活动石板的位置。

从记忆点继续前进，沿低处墙边的石条来到平台时，法尔拉协助王子射落了前进道路的木板，这时可以走壁来到下层平台的狭缝处，速杀几名守卫，在匕首固定点处注意观察活动平台，把握机会从平台上走壁来到砂之门旁的单杠处，向上攀爬然后从树枝处跃到对面的平台，再次借助法尔拉打开的道路来到狭缝中，首先利用平台两侧的守卫背身之际速杀砂之守卫，然后迅速跑到外围的护栏处躲避，调查砂之门获得沙之风暴的时间能力，爬上对面的匕首固定点，先朝左边走壁，然后再利用活动石板反复作三角跳来到高处的石槽，从狭缝下去后，利用守卫间背向的时间差分别速杀几名守卫。

从平台的右上角继续走壁前进，来到上方的石槽处向右移动，最后进入新平台。经过一连串机关的考验，可以适当利用慢放能力，接下来将迎来一个平台升降的谜题，按照下图中的数字，将平台以2、1、3、1、2、3的顺序移动就可以将所有平台升至最高点，这样就能打开浮桥的机关。当王子和法尔拉即将会合时，维齐尔出现了，他掳走了法尔拉，还将王子打落深渊。

继承者之井

在千钧一发的时刻，王子变身为黑暗王子利用链刃解除了危机，出门后利用走壁加链刃为主的移动方式往下方前进，其间要利用走壁加反跳才能用链刃勾住前方的单杠，从树枝落下后移动速度要快，因为该木条会断裂，一直前进来到一个砂怪密集的房间，切记此处应立即从反方向走壁，然后来到平台深处的边沿位置找到狭缝滑到下层，在这里可以杀几个砂魔补充一下体力。

利用链刃荡到对面的平台，接下来是几处连续的链刃表演时间，黑暗王子的表现非常帅。利用单杠荡过一处深渊后，杀几个砂魔补充体力，然后贴着墙壁的边沿继续往下走，解决平台上的砂雾怪后，从狭缝处落到地面，最后来到一处满部机关的通道，利用慢放能力通过重重机关后进入房间，王子从已经崩塌的王室处继承了皇家战刀，按△蓄力击破正前方的门，注意速度要快，周围会有砂魔干扰，但它们会惧怕皇家战刀所发出的耀眼光芒，以皇家战刀作为照明在黑暗中不断摸索着前进，第一层的终点在连续使用三角跳的平台处，进入大门来到通道的尽头，从右侧向上走壁可以攀住

石槽，然后继续前进。该通道内没有什么复杂的地形和机关，大家可以放心探索。来到顶层使用皇家战刀击破被碎石挡住的洞口，消灭平台上的敌人后跃到对面平台。

地下迷宫

首先从中央平台进入另一个需要击碎石头才能进入的洞穴，来到高处出口时，外面会有敌人。从高处平台的左侧走壁进入狭缝，然后在上移动来到另一处平台，从该平台利用跃到对面的柱子上，然后三角跳来到上层台打开机关。回到狭缝上的平台，走壁反跳利用活动柱子来到对面的平台。消灭平台上的敌人，推动开关，然后通过对面的柱子来到一个新平台上。推动机关继续前进，跃到对面柱子上，爬到倒数第二层然后进入一个同样需要击破石头的新洞窟。注意洞窟内的深渊必须从墙壁右上方的匕首固定点处通过，出口处还会有敌人骚扰。在图示位置走壁加反跳来到上层平台，从狭缝处落下后会有敌人纠缠。可以立即跃到平台对面的匕首固定点，然后一直往上移动，通过圆柱来到下一个平台，注意在打开前进道路时，此处的敌人会上前骚扰你。在平台出口的右侧走壁，利用匕首固定点来到对面，利用石条不断往上爬，最后来到一处机关密布的通道。使用慢放能力有助于你安全地通过此处。

皇家厨房和秘道

进入房间后消灭大量的敌人，然后利用匕

首固定点走壁加反跳来到房梁上。注意此处的房梁间的移动，基本都要先使用匕首固定点过度，许多看似能跳过去或不能跳过去的位置都要仔细考虑。最后走壁踏下机关后进入大门。

巴比伦塔

从出口处沿着道路前进，来到一座三层高的楼阁前，注意埋伏着的隐形砂魔和守卫。推动火堆后来到二层，再从外围的木条来到三层推动火堆。然后继续从外侧有乌鸦的木条处前进，来到升降机另一侧的平台，将石头拖出来放在匕首固定点的下方。

继续前进，单杆处的道路多留意反方向的上方。从记忆点来后就会遇到女砂魔，从上方的匕首固定点继续前进，来到楼层处推动机关，然后从外围的木条来到第二层，将石头一层层地运上，消灭第三层的守卫和隐形砂魔将石头推到边沿的升降机，使另一侧的升降机运转。利用走壁加反跳来到高处平台，然后再次走壁加反跳来到升降机处。接下来的机关通道内多为复合操作式的，时机把握是最重要的过关要素。消灭几名守卫后，先从外围走然后再爬进内层的楼层，将石头推进升降机，然后从平台的侧面来到对面平台，消灭守卫后再度跳回楼层二层，推动机关将石头升到第三层，然后从升降机外的木条来到外围，走壁加反跳来到一架空的升降机处。来到三层消灭几名守卫后，将石头推到另一架空升降机处，接下来再从刚才放石头的那架升降机跃到另一架刚升起来的升降机，然后来到平台上消灭女砂魔。从木条向上走，这里要用到匕首固定点，来到铁笼内消灭几名守卫后从铁笼左侧平台上方的匕首固定点继续前进。最后从柱子处跳到对面平台，这里要特别注意的是许多平台都是活动平台。通过连续的单杠后来到巴比伦塔的顶层，开启台阶左侧的机关，然后进入大门，用△蓄力打破通道尽头的墙壁，进入就能迎来最终BOSS战了。

最终BOSS战 维齐尔

第一阶段

BOSS的动作非常敏捷，并且会在空中放出石像来攻击王子，可以在石头接近的一瞬间用翻滚躲避。BOSS的双爪攻击是防御不能技，单爪攻击可防。

第二阶段

通过地面的3個石头，来到BOSS背后的柱子按住R1反跳施展追杀。值得注意的是三次追杀，每一次均要砍三刀，每一刀的时机都不相同，大家要高度集中精神。

第三阶段

通过石块往上移动，只要保留着体力并且站立在平台上的话，BOSS的光线是无法击落王子的。惟一需要小心的是在跳跃的过程中被光线击中，从高处落下来会直接摔死。来到最顶端的时候，王子便能高高跃起，一刀结束他万恶的生命。

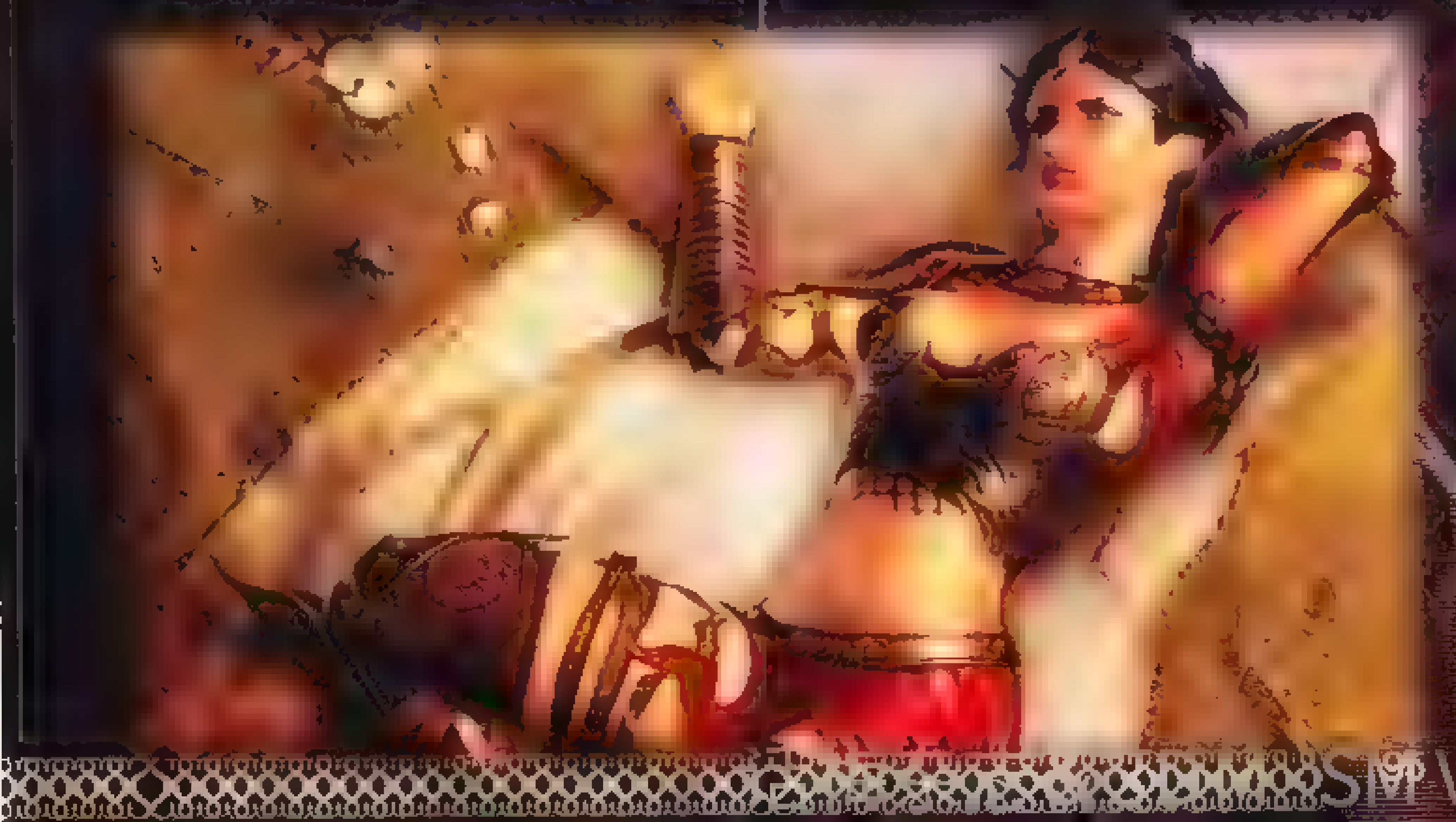
剧情

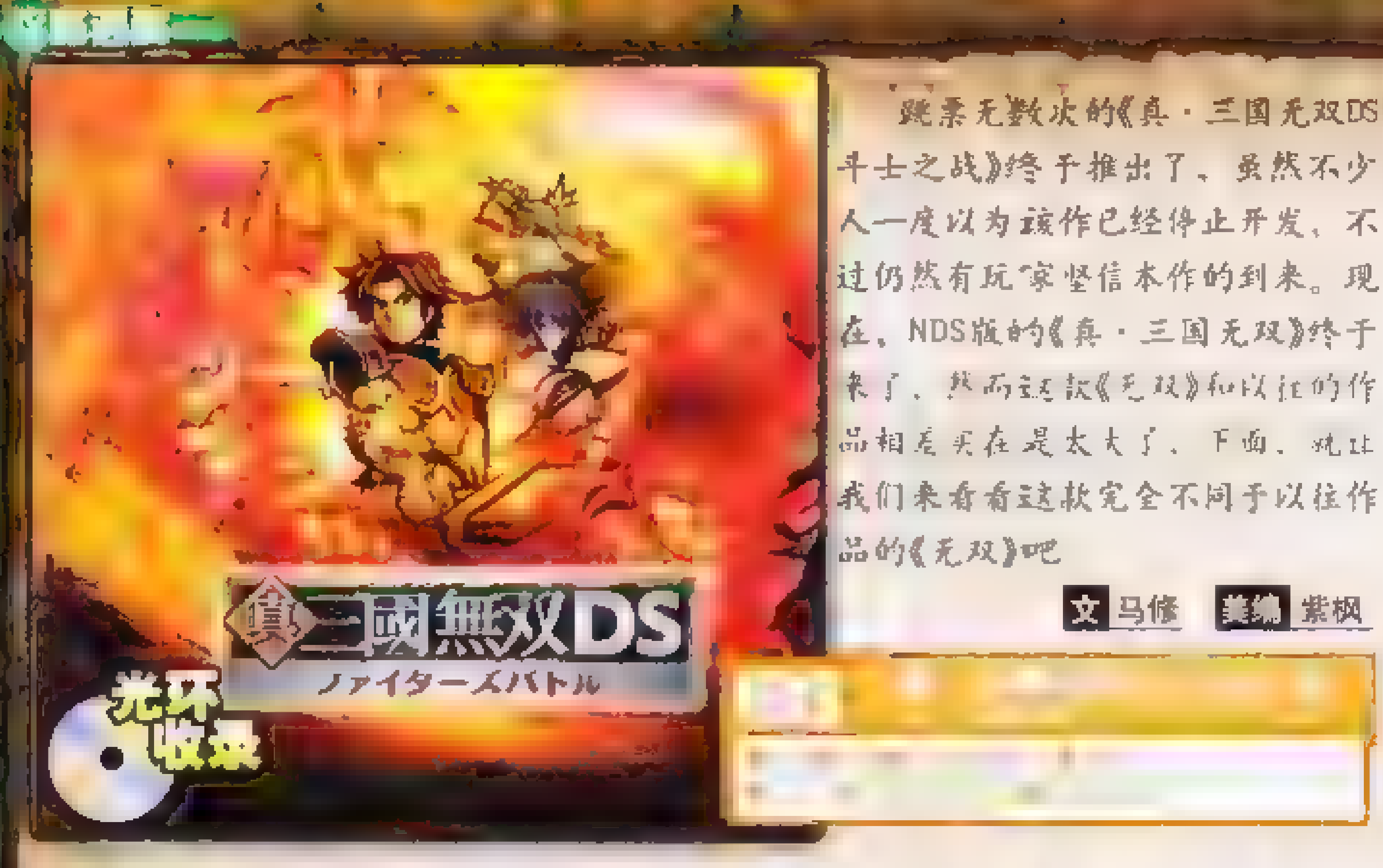
维齐尔终于结束了自己罪恶的一生，所有的沙魔都化成了沙子，人们都为胜利而欢呼。此时所有的时之沙慢慢聚拢到王子的跟前，渐渐形成了凯萨娜的形象，发出耀眼光芒的凯萨娜缓缓地靠近了王子，王子把时之匕首交给了凯萨娜，在带王子卸下了深陷在皮肉里的铁刃后凯萨娜随即便化成细沙消失在空中。此时战斗还未结束，正当王子捡起地上的王冠的时候，黑暗王子却出现在王子的跟前，他捡起了地上的王冠，"属于你的一切都应该是属于我的，并且终将会属于我"，黑暗王子挥舞手中的铁刃，把王子拖进了自己的精神世界之中。

精神迷宫

王子追随着黑暗王子的幻影一路前进，最后在法尔拉的呼唤下，王子终于摆脱了心中的恶魔，坚定了自己的信念。

醒醒！焦急的女声叫唤着王子，昏迷中的王子缓缓地睁开了双眼，在巴比伦黄昏金色的映照下，王子看到了一张纯洁善良的脸，法尔拉的呼唤让王子从恶梦中醒过来。公主疑惑着问王子为什么知道她的名字，王子神秘地笑了笑并深情地凝视着法尔拉：世人都以为，时间就像一条平静流淌的大河，永远只向着天际缓缓流淌，但我可以告诉你，我见过时间的真面目，时间就如同狂风暴雨中的汪洋大海。也许，你想知道我会是谁，我会告诉你一个故事，一个你从未听说过的故事。





跳票无数次的《真·三国无双DS 斗士之战》终于推出了。虽然不少人一度以为该作已经停止开发，不过仍然有玩家坚信本作的到来。现在，NDS版的《真·三国无双》终于来了，然而这款《无双》和以往的作品相差实在是太大了。下面，就让我们来看看这款完全不同于以往作品的《无双》吧

文 马修 **美编** 紫枫

两个战士的战斗，三个主角的无双

游戏简介

正如此前公布的那样，游戏只能选择三名主角，故事在三国乱世。游戏中，玩家选择一名，电脑也会从剩下两个角色中选出一个作为对手和玩家对抗。单人作战时，2P即为敌方。除了己方和对手的主角武将，其他武将都只是把守据点，不会主动出击和移动。游戏开始，双方从各自的本阵出发，[illegible]敌军全部据点，并用各种方法阻止对手占领我方据点，最终占领敌军本阵，实现本场战斗的胜利。游戏总共有[illegible]场战斗，全部完成[illegible]通关。值得一提的是，游戏中即使玩家和对手武将的体力被打空也不会OVER，角色还会[illegible]随机从地图上任意的一个[illegible]。游戏中有两样宝物，一种是金币，用来发动奶糖轮盘；第二种是包子，能补充HP。

▲选择角色时 下屏会给出角色的具体能力和简介

游戏[illegible]以作为武将[illegible]全战[illegible]，[illegible]除了[illegible]，武将[illegible]升级。[illegible]升[illegible]

游戏[illegible]，[illegible]战胜[illegible]，游戏[illegible]以[illegible]进行。在通关时[illegible]地图上[illegible]双方[illegible]的战[illegible]对比。游戏最开始的战[illegible]定为"黄巾"，该场[illegible]结束，即可以选择与"黄巾"相关的战场继续战斗。以后可以选择的战场也必须与已经完成的战场相邻。全部11场战[illegible]完成后，还会出现隐藏的战场——万里长城。因为游戏双方武将都以武将卡形式派出，因

▲关卡选择 下屏同样有该关卡的资料和解说

此很多时候敌方武将并不是像《三国》原作中那样仅派出己方势力的武将，有时你会在"成都"发现徐晃和周瑜在为刘备当差，有时你会发现南蛮的头子竟然是司马懿。"万里长城"更有趣，有时是吕布率领张辽、关羽、甘宁等的猛将部队，有时却是孔明领着徐庶、郭嘉等一班文士组成的军师谋士团，究竟会遇上哪路人马，就要看玩家运气了。

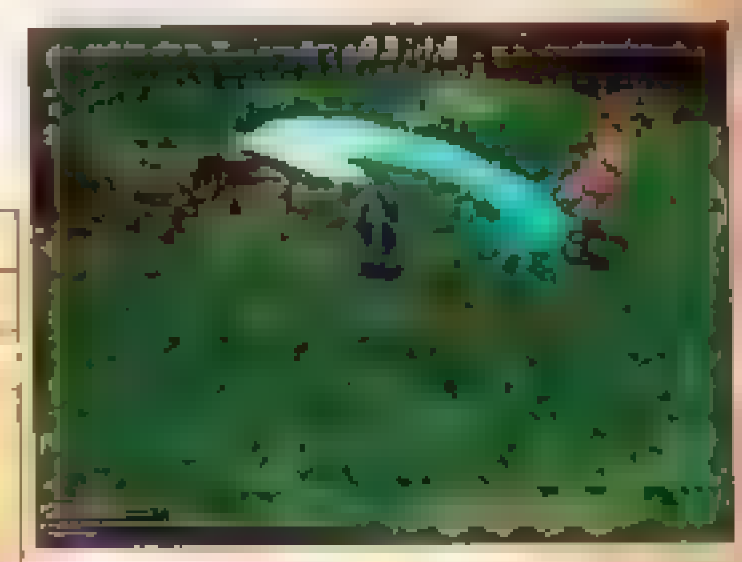
操作和技能

本作的操作和正统的《无双》不同，按键布局上也有差异，习惯了"《无双》系列"正统操作的玩家初玩本作，也许需要一段熟悉时间。

基本操作

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
A	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

CHARGE攻击



和其他《无双》作品一样，通过[illegible]键（CHA[illegible]）攻击的组合，细节如下：

	A	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]

妨碍技能

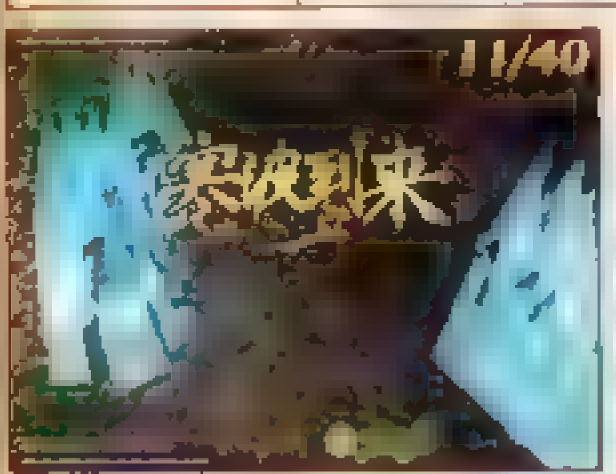
妨碍技能是本作新增的特技，上部右上[illegible]金币图标[illegible]，[illegible]枚金币[illegible]，妨碍[illegible]技能[illegible]，[illegible]妨碍技能，[illegible]。如果不发动，那么妨碍技能最多可以储满10枚金币。大多数妨碍技能[illegible]，针对对手有效，对[illegible]和武将无效；而且无论对手在哪，只要妨碍技能发动，其效果都会作用给对手，有些妨碍技能甚至能中断对方的无双乱舞。[illegible]非常有用，在一定的妨碍技能的有效时间内，对方无法[illegible]妨碍技能。有些妨碍技能在对敌[illegible]对我们的作用[illegible]不同，如令对手下一个妨碍技能很大概率为"落空"的技能，对敌使用时是"空仆封入"，被敌人使用了则是"空仆封入"；夺对手金币的技能，对敌使用是"金品抢夺"，被对手使用则是"金品献上"。

金币可以从杀掉的敌兵身上落下，也可以从地图上及地图上的箱子里得到。妨碍技能取决于玩家本场战斗派出的武将卡的加成技能。有些时候（如武将提供技能[illegible]时），电脑就会自动配给玩家万一些技能，不过大都很初级甚至很差。

本作的妨碍技能如下：

空仆封入	令对手下一个妨碍技能很大概率为"落空"。
金品抢夺	夺对手的金币。
无双抢夺	抢夺对手无双槽积蓄，有多少抢多少。
投石落下	用落石砸对手。
投石连续落下	用一般落石连续去砸对手。
旋风来袭	用旋风将对手随机带到其他地点。
暗云召唤	用乌云遮住对手的视线，中招后会整个屏幕黑暗下来。

方向混乱	令对手的方向错乱。
牛步	让对手短时间内移动速度非常慢。
大地振动	地震，可以中断对方的无双乱舞。
大地激震	更强力的地震，可以中断对方的无双乱舞。
决起	令我方士兵武将的移动力、攻击力、防御力大大提升。
大决起	我方士兵武将的移动力、攻击力、防御力提升的有效时间更长。
寒波到来	冻住对手及周围范围内的敌方兵将，[illegible]
大寒波到来	更长时间地冻住对手及周围范围内的敌方兵将。
落空	与有"[illegible]力"的[illegible]，没有任何效果。



在实战战斗中，寒冰技能（寒波到来和大寒波到来）以及奋起技能（决起和大决起）非常有用。寒冰技能能冻住对手让对手任由我方武将宰割，奋起技能则可以让短时间内"觉醒"的我方武将干掉对手——这四个技能是首选，不过最好在对手与我方武将与对手单挑时使用，好钢要用在刀刃上。

随风来袭可以把对手移至[illegible]的位置，一定程度上缓解了被攻击城市的压力，不过运气成分占了很大比重，运气好可以将对手带到很远，运气差的话可能只把对手移到邻近一格去。

投石、地震、牛步、鬼火召唤、方向混乱，它们封入这些招数在与对手单挑时可以看到效果，但对手在地图上与我方据点[illegible]单挑时基本没有作用，有了就直接扔掉吧。

金兜招架、无双防御这两个招式要看对手状态，如果对手没有[illegible]无双[illegible]，那么发动了也没有效果。当然，对手[illegible]时[illegible]吧，除了寒冰、奋起和随风[illegible]我方[illegible]被攻击时，[illegible]立刻使用掉，以便尽快[illegible]。

人物简析

普通攻击

范围大，效果不错。

CHARGE攻击

C1为横斩后接上连刺，C2为挥出剑气后的突进斩，C3为转身90度的大范围横斩，值得一提的是他的C4，发动快而且连击效果好，是3个主角中C4最好用的一个。

无双乱舞

夸张地挥出一个半球形的剑舞，共挥动三次，每次挥动后可以进行移动，三次全中的话威力不错。

普通攻击

范围一般但速度快。

CHARGE攻击

C1为单方向"百裂"式连击，最后以大威力的砍杀收尾，出招速度极快，威力也最大，收招硬直也很小，是三主角中最好用的C1。C2为将对手挑浮空后冲刺突击并追加压力的一斩，不过冲刺的距离过长，因此冲刺后的一斩经常会落空。C3为分身攻击，其分身时的无敌时间很长，因此用来打"无双"的敌将待其出招也非常有效。C4是如陀螺般地转身攻击，单击威力不错，全方位有效，但会把受攻击者击飞，如果没有加攻上的优势，那么普通连击下有时连杂兵也不能一次杀掉。

无双乱舞

旋风攻击，威力一般，不过在发动无双乱舞时可以全程操作其移动。

[illegible]杂志&3DM-SMY

普通攻击

威力大，如果敌我方加成差距较大，甚至可以将杂兵一棒抡死。

CHARGE攻击

C1为对着前方连续挥棒子，威力大，但实际范围略短于所见画面上所见的范围。C2为蓄地后的单方向两段攻击，但是蓄力时并无双击判定，可能会在此时被打断。C3可以把对手打飞。C4为蓄地后的短距攻击，威力极大，一击攻击可以把相同加成的敌方武将秒杀。但他的C4的蓄力时间长，加之他本身挥棒速度又极慢，因此他的C4很容易被中断。不过成功使出的话威力可就非常可观了。

无双乱舞

C4的超豪华加强版，发动快，范围极大，连击数极多且攻击时可以移动。如果对方没有明显的能力加成优势，那么对方的武将基本都会被他的无双乱舞秒杀掉。是三个主角中最实用的无双乱舞。

地图详解

角色在地图上的移动形式仍然是走格子，每个格子就是一个版面，地图上的格子包括有普通点、双方的军事据点、双方本阵、特殊据点和回门点。

除了本阵，每个版面都有最低的杀敌数要求，普通点达到规定杀敌数后即可通过；军事据点则是完成一定杀敌数再进入据点打败该据点的守将才能通过，被对方占领后的据点被视为破坏，无法恢复，我方军事据点无论有没有被占领都可以直接通过；特殊据点虽然完成杀敌后就能通过，但相信大家都会去占领特殊据点吧？完成通过条件的版面以后都可以直接通过。本阵是总大将的据点，平常可以从敌军门前直接走过，但不能进入敌军本阵内和敌将交手，只有全部据点被占领后后，本阵才会开门。回门点有多个，主角武将或对手被打败后，就会随机从地图上的一个回门点回门。

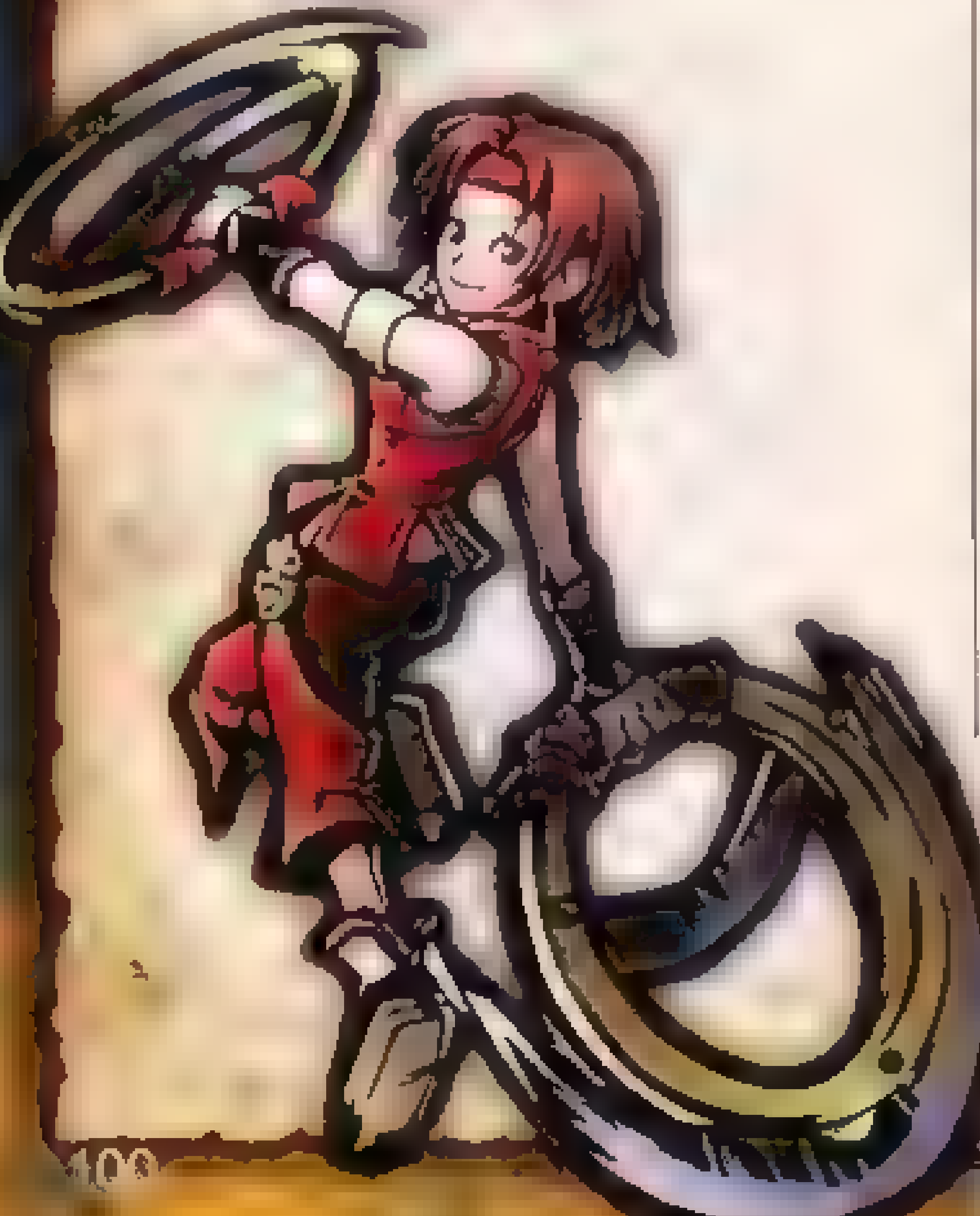
不管怎么样，对于抢时间比速度的本作来说，走熟悉的版面、走可以直接通过的版面都是非常省时且必要的。接下来重点说说特殊据点。

特殊据点包括有武器库和粮仓，前者增加占领方全体攻击力，后者则增加占领方的体力，特殊据点初期为无人占领状态，到达特殊据点后只要完成规定的杀敌数，就可以进入版面的房屋中直接占领，同时特殊据点的效果发动，粮仓还能为主角武将加满体力，以后进入己方粮仓也会加满体力。被占领后的特殊据点会有占领方的武将把守，另一方想要占领，只能打败对方设在该特殊据点的敌方守将，原占领方还想夺回来就去打败特殊据点守将并再次派驻武将把守——这是特殊据点与军事据点的最大不同，军事据点被占领后就废了，特殊据点则可以在占领后无限次派驻武将，因此从战略意义上讲，特殊据点不仅能提升占领方的全体能力，还能为玩家方的本阵据点起到不小的缓冲作用。

武将卡详解

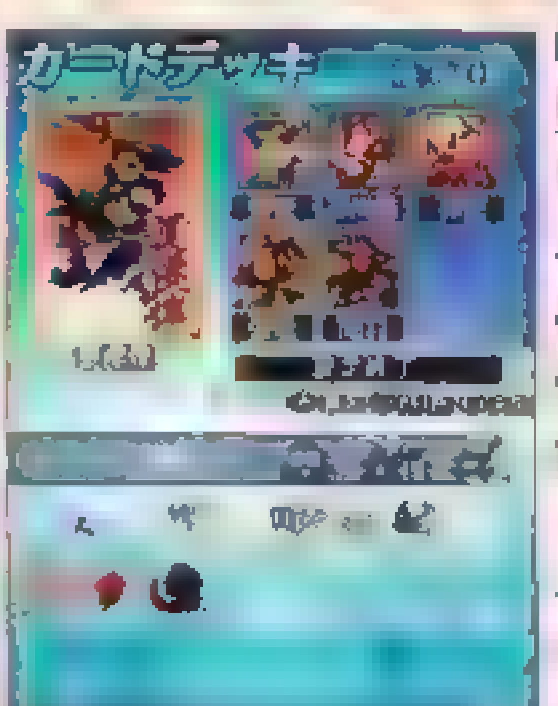
战斗后，可以随机得到武将卡，得到的武将卡可以在以后的作战中作为我方[illegible]，[illegible]为随机收集，但不同难度下可以得到武将卡的质量还是不同的，简单难度下收到的大多是大众脸，收到猛将的概率很低；超难度下收到的则多为猛将，而像吕布这种级别的武将及大多数金卡，就只能在超级难度的难度下得到了。本作的武将卡总计1[illegible]张，包括魏国3[illegible]张，吴国31张，蜀国3[illegible]张，他势力[illegible]张，收集全的卡片在“オプション”选项里的“カード图鉴”内看。

武将卡包括基本能力和加成，基本能力是该武将自身的能力，包括武力、HP和兵力；加成则和卡片的类别有关。武将卡有三个类别：红卡、蓝卡和金卡。红卡提供能力加成，为我方提供攻击力、防御力和体力方面的加成，蓝卡提供技能加成，为我方提供各种辅助技能，金卡则同时提供能力加成和技能加成。有金卡的话当然是首选金卡，普通武将只有红卡和蓝卡两种卡，唯有各个势力的一流猛将才会有第三种金卡，如魏国的张辽、蜀国的马超、吴国的孙策、他势力的孟获等。



武将卡提供的加成和武将本身能力有极大关系，文士如荀彧、诸葛亮一般增加体力和少许防御，武夫如张飞则大都增加攻击，文武全才的张辽、周瑜这些，则各项能力都有增加，只是本作中大部分都为了大众脸，加得较少。

红卡和蓝卡可以随着战斗升级，增加武将自身能力的同时也提高加成。金卡本身不能升级，但武将本身能力及加成都已经十分高，即使在困难难度下也够用了。



以张辽为例，Lv1时武力1[illegible]，HP1[illegible]，兵力[illegible]，升至Lv[illegible]后武力[illegible]，HP1[illegible]，兵力[illegible]，Lv1的红卡提供的加成为[illegible]，升至Lv25后[illegible]，[illegible]武力1[illegible]，HP[illegible]，兵力[illegible]，但兵力对于成长的影响并不是很大，[illegible]。来自金卡的加成：攻击[illegible]、防御[illegible]，Lv1的红卡为攻击+8、防御+2、体[illegible]，没有辅助技能加成，[illegible]大寒波到来和自军兵大奋起，都是高级的辅助技能。

战斗中武将卡的选择对成败无疑有着决定性作用，武将自身能力高，守卫据点就更加安全，提供多而实用的辅助技能，可以让地图上我方掌握更多的主动权，高能力加成，则可以让我方在武力及各方面压倒对手。一般来说，武将卡要从猛将中选择高能力加成或提供实用技能的。能力加成方面首推攻击力，技能方面则首推奋起技能（自军兵奋起/自军兵大奋起）和寒冰技能（寒波到来/大寒波到来），阵风来袭也可以。

武将的成长

本作中，武将的成长近似于PCP版《真·三国无双·再进化》的成长系统，即武将本身不会成长，但可以借由收集来的更强的武将卡（《再进化》中为武将和所带的武将卡升级后带来的更高的加成使得主角武将越来越强。不仅武将卡可以升级，战斗中，每占领一个据点，主角武将的CHARGE攻击、移动速度等均会提升。占领武器库亦会增加自身及全体武将的攻击力，占领粮仓则增加全体体力，不过出关后就会复原。

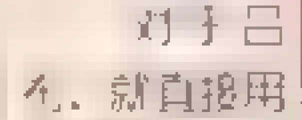
据点攻防

因为只有全部占领据点本阵才会开启，所以据点的攻守在本作中的意义重大。[illegible]要攻下对方的据点，另一方面还要守住据点来防止对方的据点被攻下。下面我们来具体说下据点的攻防。

攻

先从攻方说起，本作的敌将大致分为几类，各有不同的武将。

步将分四种：大众脸、名将、文官、射手、“大法师”，在老将身上砍一下刀就打断你的CHARGE进攻，攻击了武将[illegible]，步将中的名将大都实力不小，不但攻击力高，还防守严密，将其击倒的有效时间长而破绽小。文官除了基本的攻击，亦会像《真·三国无双》正作中的妖术兵那样发出魔法，但速度慢。射手则是曹仁、黄忠这样的武将，前者目速度快，想绕着他们跑找机会基本没有可能。所谓的“大法师”指的是曹操那些人，发夸张的魔法进行攻击，近战的范围也不小。对于步将，普通大众脸可以用C1的CHARGE攻击发动时的瞬间无敌，来躲过对手的攻击，从而击败对手；对于来头不小的名将则不太管用，因为大多数时我方的攻击都会被这些武将防住。不过多变换攻击方式倒有些效果，大家可以试试；文官可以绕到对方身旁身侧进行攻击；射手可以贴住对方打。曹操之流的魔法虽然看起来恐怖，但两个魔法柱之间还是有距离的，当距离大时可以对其魔法阵将其击破。他们已经在本作中的个人武将登场，但因其武将较多，他们攻击范围大、破绽小，敌将基本不怕[illegible]的攻击判定，还会魔法攻击。



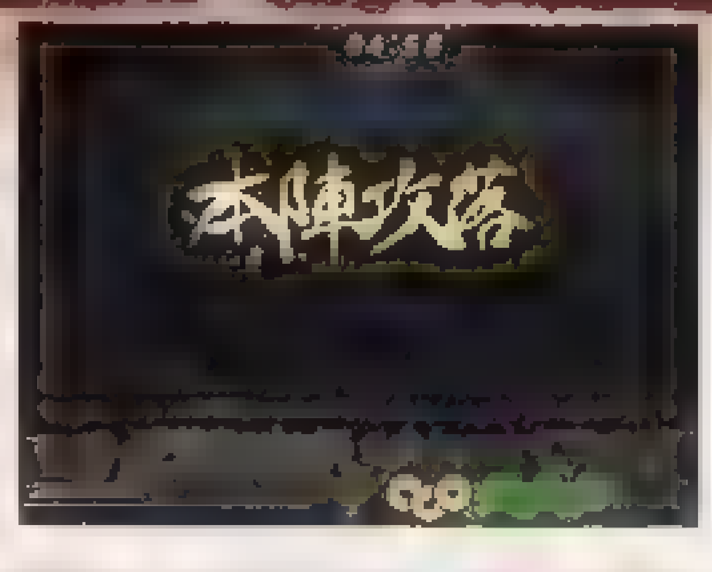
对于吕布，就直接用无双特攻吧，打不死就等到打红了血到处跑着无双。反正本作中的士兵与武将都是散步般地走而不会跑。

骑乘武将（包括骑兵）、骑象和乘虎战车这三种。马上武将的机动性高，攻击的范围大，想正面进攻绝对是找死。不过战马冲刺后会有短暂的硬直，这时立刻冲上去，用最直接的C1去打（青龙因为C4发动速度快，更推荐用C4），几下就可以打掉马上的敌将。骑象的和骑马的差不多，但要笨些慢些，用C1来打同样很方便。虎战车会喷火，因此可以待其喷火时冲到其身旁用C1攻击。

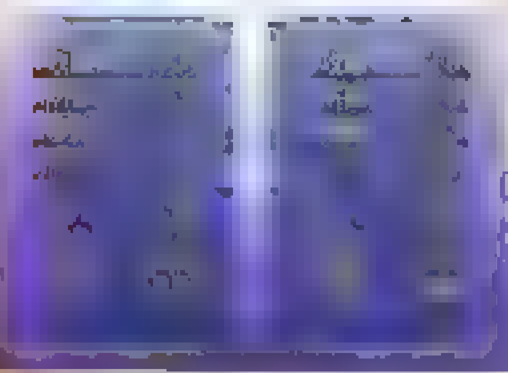
不管面对什么样的武将，在单挑前最好都蓄满无双槽，武将卡加成高的话，一个无双乱舞基本就可以秒杀大多数的敌将了，省时又省力。

防

比起据点攻击，据点的防御往往更让玩家头疼，因为无论什么难度，如果不对我方据点守将加以技能援护，他就会毫无悬念地败掉。即使这样，据点还是尽量派猛将去守；而我方一旦得七寒冰技能和奋起技能，就留着吧，一旦我方守将和对手交上手就立即发动。阵风来袭也留着，但不要等到据点守将出血，对手到我方据点上就立即使用。实在没有技能去援护也没办法，丢就丢，先把所有据点都丢了就行，如果实在运气差，自己阻挡不了对手，那就和对手比速度好了，抢在我方本阵失陷前占领敌方本阵。至于特殊据点，时间够用就占领，时间紧张不顺路，不去占领也不算什么。



与对手单挑



当主角武将和对手相遇，就会进入两人的单挑画面，这里当然需要打败对手，因为只有打败对手才能掌握主动。由于单挑场地会不断出现金币，因此，从全局的角度来看，攒出实用的好的技能并继续攒下1枚金币，比打败对手还要重要，只有这样，才可以放心地去攻占对手的据点，进入单挑画面后，先不要去攻击对手，绕着对手去捡钱，捡满?个后开始转盘启动，把七寒冰、奋起、阵风这三个实用技能就把格都转满，其他技能就直接用掉继续收集金币，重新启动转盘，直到将三实用技能都攒够?枚金币为止。然后再打败对手，单挑时最好将下屏技能为对手状态。这样，可以不是对手将要发动的好的技能以及无权使用。

关卡中一些要说的

1.黄巾关卡中，出现隐身兵的版面，只要将祭坛四周的灯台打坏他们就会现形。

2.蜀道需要消灭兵长才能通过的版面中，兵长藏身于版面右方上、中、下三个院落中的一个。

3.华北的冰原版面有时会出现不能通过的BUG，回到前一版面再重新进入就可以了。

4.机关室的敌兵隐藏于版面中间的屋子里，进入屋子需要穿过弩箭机关地带，屋子内也有投石机骚扰。

5.万里长城的迷宫中需要找到两个兵长才准许通过，细心找，兵长不会待在前后贯通的房间，实在找不到第二个，可以原路退出该版面后重新进入，再找到一个兵长干掉后，同样算完成杀两个兵长的通过条件。

话梅杂志&3DS SMV

上一期中为大家献上了本作O.C.U.篇的攻略，本次继续为大家献上U.S.N.篇的完全攻略。NDS版的《前线任务 1st》中追加了不少隐藏要素，能够与来自《前线4》和《前线5》中的角色并肩作战也是吸引老玩家再玩一次的动力所在。推荐玩过O.C.U.篇的人一定要继续玩一下U.S.N.篇，因为只有两条路线全部通关才能了解本作故事的全貌。

U.S.N.篇角色技能习得情况

FRONT MISSION 1St

凯文(ケビン)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
桑德斯(サンダース)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
马修(マシュー)	Stun、Double、First、Duel、Switch、Speed、Guide
哈尔(ハル)	Stun、Double、Duel、Switch、Speed、Guide
王(ウォン)	Stun、Double、First、Speed、Guide
吉娜(ジーナ)	Double、Duel、Switch、Speed、Guide
盖塔(ゲッタ)	Stun、Double、First、Duel、Guide

U.S.N.篇完全剧情攻略

Mission 01 “黄色猎犬”

“黄色猎犬”队的队长凯文(ケビン)带着另外两名队员，驾驶着圣芭芭拉(サンタバーバラ)起飞，前往第1据点执行任务。本战的敌人都是无人驾驶机体，一开始只有两架敌机，第二回合会增加1架，所以不能掉以轻心。开始的两个回合，马修(マシュー)不能由玩家操作，他会自动移动到地图左方去开启电源，第三回合等他开完电源后就会进入夜视模式。在夜视模式下，除了与我方相邻时以外，敌人都不会主动攻击我方，而且敌方的命中率会下降。

将第一批敌机全部歼灭后，玛丽亚(マリア)会率领ALPHA小队从天而降，前往地下基地执行任务，而BRAVO小队则继续留在地面上做后援。再过不久敌方会出现大型机体，虽然此时我方机体的体力和弹药都会全恢复，但鉴于大型机体的实力，还是不要轻易去惹它为妙。最好的办法是先离它远一点拖延时间，等到可以带着ALPHA小队回到地面，让他们去削减敌机HP，然后我方上去给予致命一击。

战斗结束后，工场炸毁。回到圣芭芭拉，玛丽亚将此次作战中取得的"自由之星"、一个以美国为活动中心的反政府组织，据说其还与军工产业有关）相关资料交给了大佐。解散后前往ALPHA小队的休息室，凯文问起了玛丽亚来部队之前的经历，但玛丽亚却只字不提。父亲是参谋长的凯文自加入部队以来，一直受到玛丽亚的严格教导，已经成长为一名出色的战士。凯文也对玛丽亚怀有一种超乎上下司关系的好感，但玛丽亚却一直都不愿对其袒露内心，冰冷地将其拒于千里之外。众人交谈时，电话响起，刚才拿回来的资料已经解析出来了。

Mission 02

军方从"[illegible]大"[illegible]中解析出了"自由之星"[illegible]的[illegible]レディ入山[illegible]。本次作战[illegible]除根，彻底解除他们[illegible]的威胁[illegible]于密[illegible]地形复杂，大部队[illegible]，所以我军决定[illegible]MAE[illegible]打击。为了[illegible]的威性[illegible]对此次作战[illegible]全世界转播[illegible]。ALPHA小队[illegible]GAV[illegible]排[illegible]一定要[illegible]武器[illegible]

此战中[illegible]敌人[illegible]都[illegible]不要进入他们的移动范围。解决[illegible]敌人[illegible]基地的ALPHA小队失去了联络，[illegible]时间已经过去，任务[illegible]剥夺了凯文的ALPHA小队指挥权，此时通信装置那头传来了玛丽亚断断续续的声音，兵器已经全部回收，但大佐却不知去向……ALPHA小队从基地撤退后，攻击卫星开始对基地进行打击，基地炸毁后任务结束，凯文这才意识到"自由之星"的头目已经搭直升机逃跑了，刚才自己由于过于担心玛丽亚而未能做出及时判断，才为其逃跑制造了机会。现在任务过程已经通过卫星向世界各地转播，失误已经难以挽回，原本准备挽回威信的USN颜面扫地，凯文也在事后被软禁。

Mission 03

一个月后，凯文被国防部流放到了[illegible]岛，前往那里一家叫做"极乐净土"的军工特殊机构做事。在引见下见到了"极乐净土"的大[illegible]德利斯科尔，当凯文问到该机构的性质时，对方默而不答。凯文被任命为[illegible]队长，据德利斯科尔表示，小队中还有两名队员，目前正在外执行任务，德利斯科尔交给凯文的第一个任务是去接应USN的某[illegible]人员，地点就在[illegible]国境，此战一开始只有凯文一个人参战，[illegible]

从[illegible]中获得资料[illegible]的军队出现[illegible]，[illegible]本战中凯文[illegible]GAME OVER，[illegible]以前的[illegible]サンタ[illegible]会在第[illegible]加入，[illegible]

Mission 04

[illegible]凯文[illegible]キルモア[illegible]，[illegible]凯文等人各自前去[illegible]上这些机体，不让他们离开基地。

本战中如果让实验用机体来到地图右下方就会GAME OVER，在战斗的[illegible]需要注意将敌机堵截

话梅杂志&3DM FSM V

件。别看此战敌机不多，机体HP也非常少，但他们的攻击都可以一下打掉我方一个部件，所以不能掉以轻心，最好先拿那几个NPC当作挡箭牌。如果将敌运输机躯干以外的部位全部击破过关的话，得到的报酬会多些。

任务完成后，凯文发现[illegible]机体里的[illegible]已经死了，但机体却还能在无人操作的情况下运作。这离奇的现象令凯文等人怀疑起了“极乐净土”的性质，因为那些[illegible]的外表看起来根本就不像是由[illegible]才能操纵的。此时在[illegible]拉卡斯地区的[illegible]攻下了[illegible]的军队，德利斯科尔已经先[illegible]赶去。来到拉卡斯，战斗已经结束，德利斯科尔[illegible]捕获了[illegible]的女战[illegible]卡连。这里[illegible]路线第一话的剧情相[illegible]的。

[illegible]凯文[illegible]死亡[illegible]了德利斯科尔，[illegible]解释，[illegible]的[illegible]。[illegible]之[illegible]的[illegible]。凯文[illegible]入了[illegible]N[illegible]人，他们[illegible]纵斯 フィトモナス[illegible]令部。[illegible]N[illegible]瓦特 スメイヴト[illegible]为[illegible]数据解析[illegible]攻打[illegible]フリダム，[illegible]很难拿下[illegible]已经有我方的[illegible]在了[illegible]ヘサタ的[illegible]准备行动。主力部队负责[illegible]OCU本队，其余势力[illegible]比底斯 ル ヒ ディス[illegible]部队将其一举[illegible]。而凯文的[illegible]小队要做的是扫清空袭部队前行道路上的敌雷达设施和对空兵力，并等待主力部队的到来。

准备前往福特莫纳斯去执行任务时，会在司令部的门口见到玛丽亚，在他身边的人竟是德利斯科尔，这两个原本不应该有交集的人为什么会同时在司令部前出现？莫非是有共同的任务要他们执行？此时如果再次前往司令部[illegible]特对话[illegible]S N路线的第一个紧急任务。

EX Mission 01

据最新情报表示，敌军的大型直升机正在向前线推进中，为了确保我方自由都市作战的顺利，必须率先解决掉它。前往福特莫纳斯右侧的地区就可以进入此任务，不过在此之前最好先去佩塞塔基地让机体整备师哈尔([illegible])和巡航导弹兵王([illegible])加入扩充战斗力，战斗中只要站在哈尔的身边就可以回复少许中[illegible]当然也可以通过指令来补给弹药，另外[illegible]哈尔也可以执行修理指令[illegible]战斗(机战)中的“修理”能力一样，其实哈尔的补给能力和[illegible]路线的补给车还是有一定区别的[illegible]路线中全队员只要购买到具有补给能力的装备[illegible]任何人都可以具备补给能力。

此任务一开始会显示3个POINT，玩家要做的是去第一POINT等着敌方直升机出现，差不多第五回合的时候敌机就会出现，只要将它击落就可以过关，非常方便。战斗途中会有敌增援出现，不过不用去理会它们。此任务完成后获得[illegible]机体[illegible]作盔甲[illegible]30[illegible]HP200[illegible]出力400[illegible]重180)。

Mission 05

本次任务就是[illegible]前往[illegible]的时候去炸掉敌方雷达，[illegible]不用[illegible]，只要[illegible]下去就可以了。炸毁雷达或者除了雷达以外的敌人都可以过关，本战敌人都是皮厚肉实，并且[illegible]的敌人在我方主动攻击时会完防御，打起来比较花时间。

Mission 06

来到OCU的防空基地，凯文等人侦察到了敌方的对空战车数量，并得知他们已经准备开始行动，一个不留地将它们全部解决掉吧。本战最好一开始就向上方挺进，消灭掉6辆导弹车，否则在第5回合的时候它们就会开始撤退，如果让它们跑掉的话是会减少报酬的。为了确保效率，最好全员装上近距攻击武器。任务完成后，根据之前

的计划前往合流地点与主力部队汇合。

Mission 07

离合流地点4000米处突然传来了友军的求救信号，据确认应该是我方的补给部队。立刻前去出击帮助它们脱离吧，虽然这不是凯文等人计划中的任务。本战只要全灭敌人就可以过关，当然在攻击敌人之余还需要保护好我方的补给车。需要注意的是在第5和第7回合时，分别会有增援敌机在左上和左方出现，小心应对。

Mission 08

由于凯文等人的有力支援，U.S.N的空挺部队出色地完成了攻打目标都市的任务，目前就仅有一些残余的D.C.U士兵在做垂死抵抗。来到目标都市前线基地，斯塔瓦特对凯文的成绩表示了肯定，但"地狱之壁"队长格丁格却指责凯文当时不应该去管补给部队的生死，因为这会让自己的部下遭遇不必要的麻烦。

休息一晚后前往司令部，斯塔瓦特会发布新的作战。D.C.U的残存兵力正在向都市中心部的撤退，并准备以市政厅为据点进行抵抗。我方的……部队要拿下这个据点，并由本队负责……作战，而其他的部队则……在左边进行支援。凯文他们搭乘队长和……ゲイル一队一起进行左翼的支援，但格丁格队长认为凯文要救补给车队一事……认为他缺乏冷静的判断力，拒绝……合作……无奈之下，格丁格……和凯文共同作战。

本战中"地狱之壁"的队员会协助我方战斗，并且不是单纯的NPC，而……玩家亲手操作，不过遗憾的是他们是无法获得经验值的。本战比较好的一个打法是让"地狱之壁"先去前方削减敌机HP，等敌方HP减少得差不多时，让猫小队再上去做最后一击获得经验值。当然，如果你对自己的实力有信心并想速战速决的话，也可以和"地狱之壁"兵分两路同时应对敌人。

Mission 09

此时如果前往前线基地，可以见到《前线3》的主角沃尔特（ウォルタ）和兰迪（ランディ），他们被……分配到了U.S.N军中。继续上一战的任务前去进攻都市的市政厅，和上一战一样，本战的最好打法还是让"地狱之壁"做人墙，我方造成……

敌方大型机……ONC……武器……另外需要注意的是，"地狱之壁"队……我方来承担的。

战斗……格丁格……，……凯文……依然……凯文……

……凯文的……ロクスタ……进行……

……进入第……个紧急任务。

EX Mission 02

与"地狱之壁"3人组的战斗，他们的HP都非常多，打起来比较艰苦，战斗后可以得到他们用的新机体……HVC作为报酬，就目前来说还是比较好用的。

EX Mission 03

完成第2个紧急任务后进入司令部再出来会得知有个民间工厂被反政府组织袭击的消息，进入第3个紧急任务。通过……路线的话就会发现这其实是"哈夫曼之魂"在袭击该国工业。本战地图很大，敌人也非常多，颇具难度。一开始我方应该立即赶往地图左方的两辆补给车处，吸引敌军火力，不要给他们攻击补给车的机会。

活梅杂志&3DM-SM

Mission 10

剧情回到主线。翌日早晨，原本等着凯文叙旧的玛丽亚并没有按时赴约，而是外出去执行任务了。在准备赶往工業执行戒备任务时，盂雷台(ラ　クハレ　)突然出现了预计范围以外的敌情。赶到现场后，发现O C U军正在和玛丽亚进行某项交易，发现凯文的追来后，玛丽亚匆匆离去。

本战一开始要面对的是与玛丽亚交易的一辆敌补给车，一段时间后左上角会出现敌机增援，如果之前打过了两个紧急任务的话，那本战难得如履穿。在地图左边建筑的入口处待机可以得到隐藏的"グロスタ"。

战斗后凯文取得了留在O C U士兵没来得及带走的东西，正准备进行详细调查时，U S N方面的通信兵传来消息军方的维因格(ウイーガ　)准将准备实时导弹摧毁此地，虽然凯文极力阻止，但命令已经无法收回，往日温馨被毁为一片焦土。回到陆都市基地，凯文就去市镇被毁事件责问了维因格，维因格并没有为解除为什么那么轻率地下令进行解释，坚持这是为了消灭O C U士兵做出的必然决择。

Mission 11

回到前线基地的休息室，听罗表示今天O C U军留下的东西是冷却用发电系统，这也许和某种生化武器有关，而玛丽亚也再次对自己的所为保持沉默。斯图瓦特以"极乐净土"为最终理由为由，命凯文不再追究此事，免得到时自身难保。

自由机动陆警战，O C U和U S N之间以名产斯塔力得为界进行了长达一月的胶着战，斯图瓦特将前往自由都市西南的灰石镇进行调查的任务交给了山猫小队，该任务是"极乐净土"下达的，据称那里的医院似乎有些反常。为了不暴露身份，凯文只身一人潜入了灰石镇。在酒吧打探消息后，得知医院分为普通大楼和研究大楼，大楼前经常有坂田工业的车辆停泊。来到医院门口撞见了O C U的士兵，进入战斗后山猫小队的其他成员会和凯文汇合

本战与O C U篇的第5关有所联系，战斗中还可以看到在O C U篇中加入瑛谷鸦小队的保罗。本次战斗依然非常简单，离我方较近的敌军可以等他们自己上来送死，剩下的三架敌机则可由我方主动上去进攻。战斗完毕后，医院被爆炸，玩过O C U篇的想必都知道是谁搞的鬼。

Mission 12

回到基地，斯图瓦特称医院爆炸事件与U S N军方没有任何关系，并非他们采取的行动。在休息室，豪德斯对O C U军对山猫小队的人员能做出如此迅速的反应表示怀疑，很有可能是有人事先通风报信。根据凯文送回的报告，作战情报部解析出了O C U正准备全面的自由都市夺回作战，但目前的兵力和战力还是未知数，他们得到了一支由瑛谷鸦的佣兵部队来进行阻动作战，正规军的情报很不好把握。不过可以确定的是在临夫雪么路吊线的期间，敌军正在采取着某项秘密行动。凯文等人的任务就是找出敌军的目的，如果遇上的是主力部队，那就立刻撤退。

前往作战地点，O C U的士兵正在攻击公路上的U S N运输队，已经有数名士兵遭遇了毒手，损伤人员惨重，此时一架绿色的U S N机体以迅雷不及掩耳的速度将O C U士兵搭乘的机体击坠，绿色机体的驾驶员吉娜(ジーナ)正是"亡灵"的正体。敌势力将吉娜团团包围，山猫小队赶快前去救下这个不错的狙击手吧

此战开始后必须注意保护吉娜移动，因为她一旦死亡就会GAME OVER，多装备点远程武器狙击敌人是个不错的办法。胜利后得知吉娜是U S N陆军第一师主特殊情报中队的伍长，她的同僚在与O.C.U的战斗中已经全部丧生了，她希望寻找瑛谷鸦为同僚们报仇。为此，她加入了凯文的队伍。据吉娜表

话梅杂志&3DM-SMV

示，OCU军似乎正在哈夫曼哥麦公路以东的深山老林中扎营，动静很大。

Mission 13

赶到山林深处的敌营，发现他们正准备秘密启用巨大的列车炮来轰击[illegible]。为了夺回[illegible]，他们甚至不惜将[illegible]炸得体无完肤，趁他们还没来得及动手，[illegible]吧。

本战一开始我方位于地图左上，地形的高低差比较明显，移动起来不怎么方便。敌人有补给车、受伤的敌机会[illegible]。本战需要注意的一个地方是右下方列车炮在右的炮台，[illegible]的攻击范围，战斗结束[illegible]，[illegible]前线基地传来了紧急联络，OCU本队已经正式开始[illegible]了。

Mission 14

[illegible]，[illegible]的作战，[illegible]，[illegible]。[illegible]AM机动战队为中心的[illegible]主力，[illegible]队[illegible]敌人[illegible]，M[illegible]部队[illegible]，[illegible]队去[illegible]，[illegible]"黑色猎犬"[illegible]力[illegible]。[illegible]，[illegible]作战[illegible]"黑色猎犬"[illegible]队共同来完成。

本战敌人的实力比之前提高了不少，装备了[illegible]等敌人在防御我方的主攻攻击，打起来比较费时日，[illegible]，不如集中在一处将敌机逐一消灭。战斗中[illegible]传来"地狱之壁"已经被敌台鸦击破的消息，我军防线全面崩溃，敌主力要侵入市内只是时间问题。凯文立刻试图联络"黑色猎犬"小队，谁知"黑色猎犬"小队那边也已经快支撑不住了，反而向LI[illegible]队求救。

战斗胜利后再次联系"黑色猎犬"，他们已经被敌军完全包围，小队[illegible]以上的成员都已经负伤，队长[illegible]还在坚持作战，但败退也只是时间问题。USN决定放弃自由都市，要求全员立即撤退到佩塞尔前线基地。敌军已经夺得了制空权，全面轰炸已经开始，"黑色猎犬"由于未能及时撤退，以全灭收场。撤退前遇到了罗伊德的白骑士小队，虽然凯文很想去营救，但为同伴们报仇，但考虑到作战全局，队员们还是阻止了他。

撤退至前线基地，凯文由于"黑色猎犬"的全灭一蹶不振，去休息室时遇到了几名伤员，[illegible]，还有一些没来得及撤退的士兵需要营救，但主力部队都在致力于佩塞尔基地的防卫，无暇顾及，前线司令部[illegible]。在凯文的[illegible]下，[illegible]队前去营救。[illegible]进入一般[illegible]，[illegible]对话，[illegible]遇到士兵[illegible]凯文前去[illegible]，[illegible]的[illegible]进入紧急行动，[illegible]进入M[illegible]。

EX Mission 04

本战一定要注意别让敌军靠近中央[illegible]，[illegible]有敌机达到就会GAME OVER[illegible]。本战[illegible]左方[illegible]左下和右方[illegible]。[illegible]时最好利用[illegible]击[illegible]，过关后可以得到[illegible]（防御54、HP[illegible]、出力1000、重280）。

Mission 15

[illegible]，发现了[illegible]，[illegible]"地狱之壁"的[illegible]。此战一开始就[illegible]，[illegible]敌人力，[illegible]。

胜利之后来到军方所代的联络地点，通过[illegible]得知[illegible]救援地点[illegible]，[illegible]无法正常进入预定范围，救援地点被临时更换到了另外[illegible]，此时在商店中可以购买到"[illegible]"，如果想增加补给力度的话不妨买上几个。

Mission 16

来到新的救援地点，不过在那里等候我们的并不是USN的直升机，而是敌人。从通信的机密性来看，敌方不可能这么迅速就得知救援地点的变更，军队中一定有

话梅杂志&3DM-SMV

奸细。对于雷达探测到了数架直升机，大约在15分钟后它到达，在这之前我方必须尽快消灭敌人为其降落扫清障碍。

战斗胜利后义尔契卡基地传来紧急通信，梅尔[illegible]的国境防卫线已经被击溃，敌军队[illegible]，司令部也[illegible]在连结梅尔河和佩塞塔的走道上设置迎击线。山猫小队奉命前去与主力部队汇合，救援直升机则将救出来的[illegible]部队送往义尔契卡。盖塔由于感觉突破梅尔[illegible]防线的敌人有可能是"极乐净土"地域之些[illegible]，所以决定跟随凯文行动，盖塔加入后[illegible]给他更新装备，这家伙的实力[illegible]，觉得谁培养的话就给他装个"Riff"上也挺能赞好了。

Mission 17

在佩塞塔[illegible]，[illegible]进入[illegible]部，[illegible]义尔契卡，[illegible]，山猫小队要做的[illegible]。

[illegible]义尔契卡，[illegible]已经在只身去对付敌军了，罗兰为了[illegible]战斗力，坐上了由"极乐净土"的基鲁摩Ⅱ提供的机体，一开始罗兰的战斗力[illegible]猛进，但慢慢的，机体开始不受他的操控了。

进入战斗后罗兰迅速向我方靠近，不过他的HP几乎已经全空了，即使被击破也不会对之后的剧情有所影响，罗兰终究会死去。敌人总体来说不难应对，可以轻松过关，战斗结束佩塞塔方面传来消息，临时编成的我方援军即将被派来进行支援。

看到罗兰的机体，凯文和[illegible]等人立刻回忆起了在"极乐净土"看到的那些诡异实验用机。吗修抓获了在罗兰[illegible]机前鬼鬼祟祟的基鲁摩Ⅱ，在凯文的[illegible]下，基鲁摩Ⅱ透露了"极乐净土"不为人知的秘密，这些实验用机内搭载的B装置主要材料为人脑，基鲁摩Ⅱ曾经在O C U军中从事过人脑记忆装置的研究，但主任(玩过O C U路线的[illegible]都知道主任便是布朗医生)在研究过程中临阵脱逃了。正当研究要中断时，维因斯利[illegible]找到了基鲁摩Ⅱ，然后[illegible]U S N军队中积累了作战经验的成年士兵大脑作为研究对象开发装置，这些[illegible]研究完全都是在维因格准将的[illegible]下进行的，是军队的[illegible]。

[illegible]这些[illegible]人的情报，凯文回想起了拉卡斯[illegible]以及O C U军[illegible]在[illegible]的交易，[illegible]会[illegible]此有[illegible]关联，[illegible]前往福特莱纳斯，将"极乐净土"的[illegible]本部，为了[illegible]，他[illegible]山猫小队，[illegible]，[illegible]入死的[illegible]是不会丢下[illegible]不管的。

[illegible]，凯文[illegible]，[illegible]将凯文这样[illegible]的[illegible]，为了不[illegible]，[illegible]将凯文[illegible]下。

Mission 18

[illegible]福特莱纳斯[illegible]，[illegible]凯文[illegible]，[illegible]，[illegible]的[illegible]，[illegible]，[illegible]下的大型机体，[illegible]的，[illegible]基鲁摩Ⅱ[illegible]体"アルタム"[illegible]，[illegible]下方[illegible]的格子人。

战斗结束后，维因格的[illegible]将凯文[illegible]人[illegible]，[illegible]山猫小队解除武装，[illegible]小队交出基鲁摩Ⅱ，为了不牵连队员，凯文[illegible]，[illegible]投降。

被捕押的凯文[illegible]"极乐净土"的[illegible]行径，但军方却没人相信他，由于缺乏证据和基鲁摩Ⅱ的临时改口，凯文百口莫辩，在福特莱纳斯的军事法庭上，[illegible]凯文以违反军令、不正当使用军备、[illegible]维因格准将未遂等罪名被起诉，凯文[illegible]人揽下了所有罪行，考虑到凯文之前的功绩，斯图[illegible]司令为其进行了上诉，在案件再审查期间，凯文被[illegible]。山猫小队被拘留后，U S N军节节败退。在扎夫特拉共和国的撮合下，U S N和O C U双方签定了和平协议，驻

扎在哈夫曼岛上的联军部队由扎夫特拉共和国管辖的和平调停军临时接管。

Mission 19

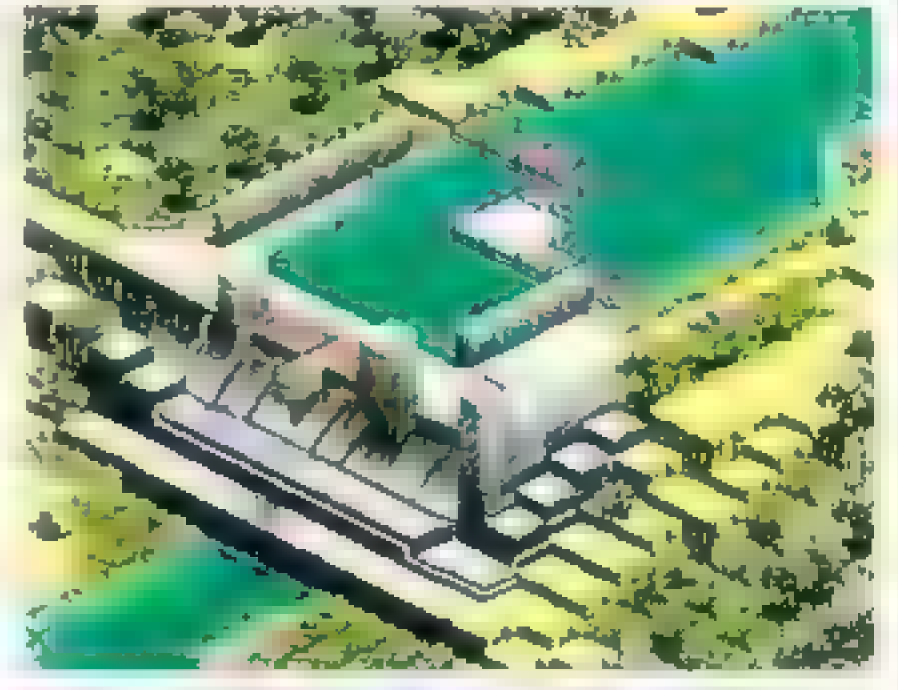
在凯文拘留期间，一位目前效力于陆军情报局总部的女子帕特里希娅（パトリシア）进监狱探望了他。帕特里希娅想和凯文作个交易，她想得到凯文掌握的关于德科尔和"极乐净土"的情报，报酬就是还凯文以自由身。帕特里希娅将一张照片交给了凯文，问其是否认得照片中的是何人。凯文一眼就认出了照片中的人是玛丽亚，虽然与她本人有些出入。帕特里希娅称这是上个礼拜在福特莱纳斯拍下的照片，照片中的女子是一个代号叫做"[illegible]"的[illegible]成员。对于她这样经历都是空白的人来说，加入特殊部队"迷途猎犬"是最好的隐藏方法，玛丽亚并没有在爆炸中死去，这一切不过是"极乐净土"为了确保实验材料而导演的一出戏而已。帕特里希娅希望凯文在出狱后继续调查"极乐净土"，[illegible]在这次哈夫曼战争中的所作所为。

出狱时，哈尔和盖塔前来迎接了凯文。[illegible]德斯、马修和王目前正在索雷特的[illegible]中接受盘查，但这不过是表面而已，事实上这不过是维森特为了不让他们泄露秘密而采取的软禁手段。临走前帕特里希娅交给凯文一张光盘，上面记录了[illegible]的相关资料。如果是二周目游戏的话，此时前往福特莱纳斯的酒吧与"饮んだくれのヘクター"对话可以获得隐藏机体"ヒューレン"，这同时也是OCJ篇的通关奖励机体。

此次救援作战中只有凯文、哈尔和盖塔三人出场，虽然哈尔和盖塔都不算强力机师，但由于本战的敌人非常弱，所以要获取战斗胜利还是非常简单的。救出三位同伴后回到索雷特酒场，凯文将自己受情报组织之托调查"极乐净土"的事情告诉了众人。现在山猫小队就差玛丽亚没有归队了。离开索雷特进入"极乐净土"就会进入Mission 20，之前记得整理一下装备。

Mission 20

来到"极乐净土"，凯文等人惊讶地发现了玛丽亚的身影，原来她已经从陆军情



报部得到了凯文的消息，先行赶到了这里。现在的"极乐净土"已经只剩下一具空壳，研究人员和设施已经全部撤离。哈夫曼铁路有一条原本能够通到福特莱纳斯的支线，不过在半年前由于战争而停工了，成了一条废线。众人推测那里很有可能就是"极乐净土"的新的藏身之处。

正要离开时，维森特的手下们已经将凯文等人团团包围。敌军的能力比上一战有所提高，并且拥有玛丽亚的实验资料，所以[illegible]。在我方初期位置右下的建筑前可以得到隐藏机体"バンヤン"防御、HP[illegible]、出力[illegible]，[illegible]前一格待机，而不是门内。

Mission 21

来到这条废线的终点[illegible]アポルテ镇，在酒吧和商店中打听消息，[illegible]这里来了很多陌生人，村民们[illegible]，有人说在那里[illegible]。

打探完消息后出门遇到了玛丽亚，她已经得知凯文知道了自己的身份，告诉凯文他自加入"迷途猎犬"那一天起就已经是被选为的候补材料了，而被派驻到哈夫曼岛也是策划之中的事。已经没有必要隐瞒身份的玛丽亚将自己的过去告诉了凯文。她原本生活在一个南美的[illegible]港，但政府和反政府游击队的战争给她的幸福生活画上了休止符，家破人亡的她被反政府游击组织收养，15岁的时候就已经成长为一名出色的游击人员。为了报仇一直活跃在与USN军作战的最前线。但一个小国的游击组织终究无法和军队抗衡，玛丽亚身边的同伴相继战死，最后她也被USN军俘虏。在USN军中，玛丽亚

话梅杂志&3DM-SMV

遇见了要为扎夫特抗人的德利斯科尔。为了获得自由开始效力于其手下，来到"军犬猎犬"也是出于德利斯科丁的安排，为的是监视G装置候补人才。在两人交谈时，维因格的部队也已赶到，玛[illegible]亚以还有事情要解决为由先行离开。

战斗过程中注意别让敌人进入村子，其他方面也就没什么要注意了。任务完成后，玛丽亚找到了德利斯科尔，他在与扎夫特的战斗中惨败，伤势严重，玛丽亚将"极乐净土"最新研发的G装置搭载在了德利斯科丁身上，将其作为试验品送往了没有扎夫特驻扎的[illegible]和国秘密军事基地的[illegible]。让德利斯科尔也尝尝这种惨绝人寰的生化研究的方法，这就是对他的最好惩罚。[illegible]亚命令"极乐净土"[illegible]中的研究人员[illegible]了生化武器的制作，并准备带走研究资料，这时维因格出现了。维因格的特种部队[illegible]了研究材料和G装置，[illegible]的人[illegible]为了入口，[illegible]，并放火烧掉了研究所，[illegible]弹。在研究所的废墟中，凯文找到了受伤的[illegible]亚，[illegible]让凯文立刻前往[illegible]维因格，[illegible]。

Mission 22

在[illegible]凯文接到了帕特里希娅的[illegible]，[illegible]在全是[illegible]的人，根本无法进入。凯文[illegible]了通[illegible]。这时，[illegible]已经[illegible]众人[illegible]。[illegible]为了帮凯文等人脱身，她[illegible]了下来应付敌机。

来到机场，维因格的飞机已经在起飞了，大量[illegible]和平[illegible]军中现出了[illegible]部队，凯文只能眼睁睁地看着飞机[illegible]远去。本战[illegible]没什么难点，小型大型机体用远程攻击解决即可。

战斗过后帕特里希娅再度联络到了凯文，表示玛丽亚已经被送往医院接受紧急治疗了。帕特里希娅为众人提供了直升机追击维因格，他应该是飞往圣芒[illegible]去了。马上就是最终战了，趁最后一次机会好好更新下装备[illegible]。

Mission 23

自己到达[illegible]，维因格派出了包括[illegible]在内的[illegible]机体，作为最终战来说的确是有些难度。[illegible]的机体搭载了G装置"盖文"，但同样不堪一击，[illegible]敌机，我方[illegible]部队配合[illegible]"技能就[illegible]以轻松送他们上西天。本战有一台隐藏机体"[illegible]"防御[illegible] HP[illegible] 出力14[illegible]，位置就在第[illegible]补给位置上方的[illegible]装备前，所以虽然本战[illegible]，但为了获得机体还是不要急于消灭敌机。

本次事件终于落下了帷幕，[illegible]成[illegible]大[illegible]的维因格[illegible]，[illegible]。[illegible]"NEXT GAME"[illegible]。本作[illegible]的难度[illegible]，[illegible]。

[illegible]

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持

[illegible]的MP4[illegible]，要[illegible]的设计[illegible]人[illegible]。不过有一天一个[illegible]给我发来这[illegible]，[illegible]这MP4[illegible]了，[illegible]按键[illegible]下的“[illegible]”[illegible]GO的一模一样——这不就是PSP嘛，把[illegible]来吸引眼球的到处都有，可把PSP标上MP4去卖的，还真是头一回见到。商品名是“索尼MP4”，下面还有[illegible]的[illegible]。虽然这1980的价格确实[illegible]了

[illegible]推出了一[illegible]这款[illegible]，[illegible]是这样解释的：“[illegible]，重量轻，方便携带”

《SIMPLE DS[illegible]4[illegible]的[illegible]DS[illegible]轮、普通自动车、普通[illegible]、大型自动车、大型[illegible]、大型特殊自动车[illegible]）。打从NDS[illegible]，[illegible]为我们排版造成麻烦。[illegible]，众小编[illegible]了。[illegible]于是召集[illegible]召开[illegible]会议，会议讨论[illegible]：下次[illegible]一定要[illegible]人[illegible]功能

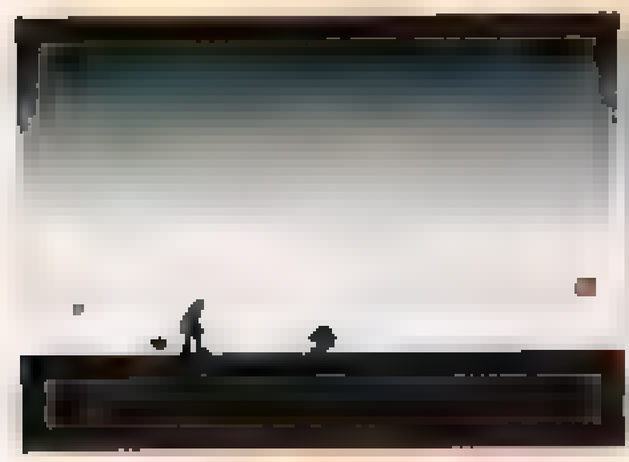
神锤无敌马里奥

有一天马修在网上闲逛，竟然发现了一段搞怪的FLASH，虽然说在网里面的搞怪FLASH无数，但这一段还真是与众不同。下面由马修为大家配图说明

▲马里奥一如以往，穿一身工装，还拿个铁锤，不过造型略有些变样

▲在雄壮的苏联红军合唱团的著名歌曲《炮兵进行曲》音乐声中，马里奥走向阴霾天空下的库巴城堡……一张又帅气的POSE

▲隐藏在蘑菇群众中的板栗宝突然出现!



▲经历过大风大浪的马里奥怎么能被这些小板栗吓倒?

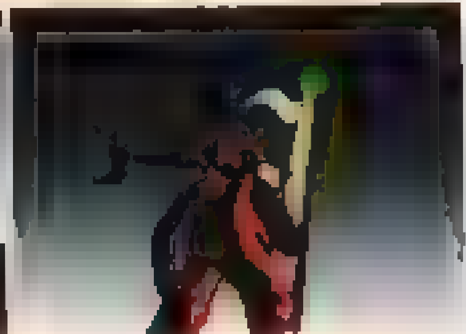
▲板栗们……起来反抗吧!

▲大批的敌人冲上来

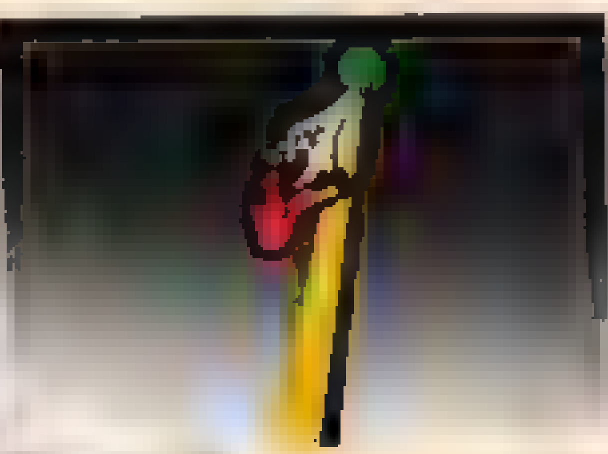
▲寡不敌众的马里奥最终被击倒在地。

▲然而解放全蘑菇的信念让马里奥用最后的体力将锤子砸向问号砖块。

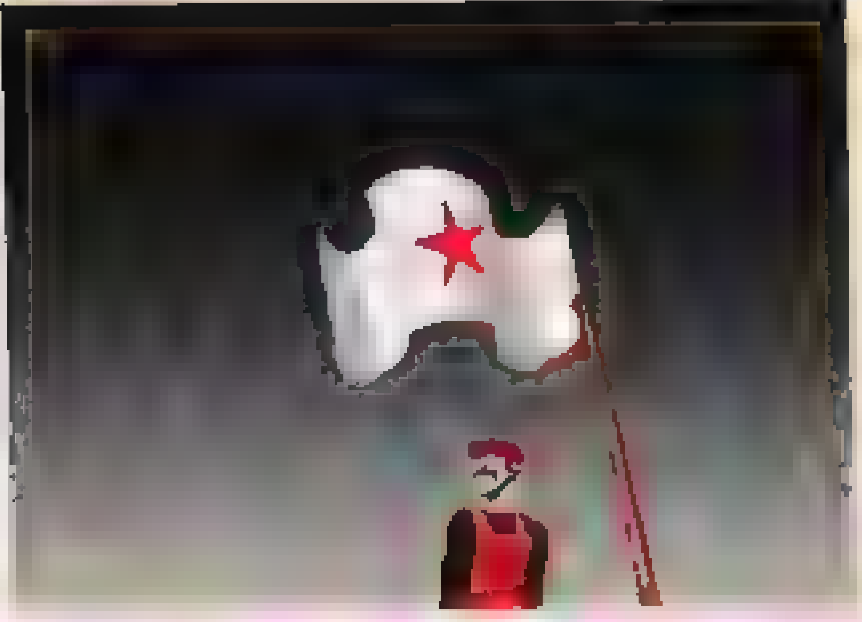
▲吃了蘑菇的马里奥再次站了起来，如同超级赛亚人一般，用铁锤消灭了所有的板栗宝们



▲库巴的旗帜还在飘扬



▲冲上去，捣碎它!



◀蘑菇王国的旗帜高高飘扬在库巴城堡上

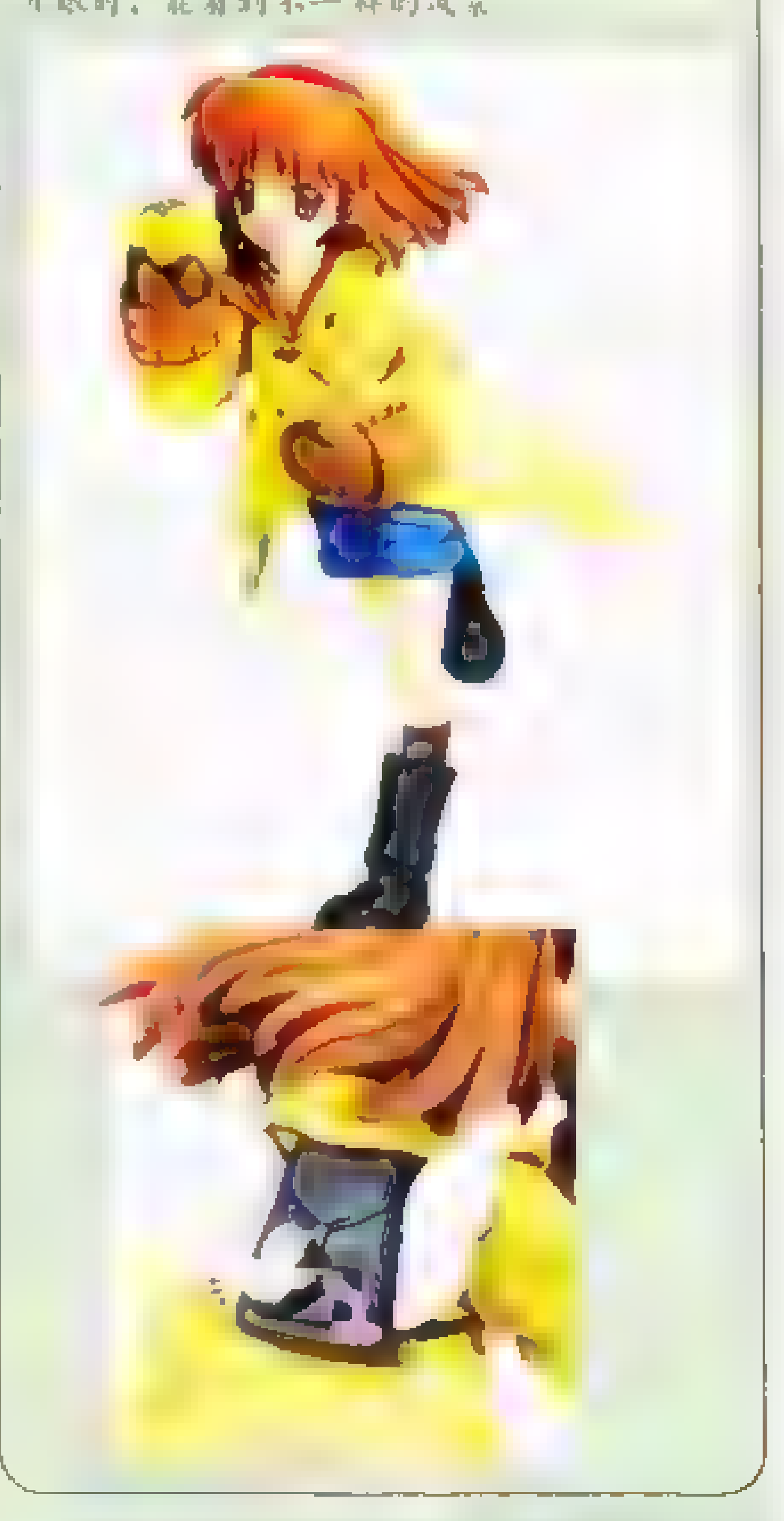
由于篇幅，截图片有些血腥，这里就不给大家放了，感兴趣的朋友可以去http://t.duowan.com/2007/04/01/[illegible].html观看完全版

Key社著名Gal Game《KANON》的重制动画已在前不久放送完毕，PSP平台的移植游戏也发售了一段时间。无论动画还是游戏，看[illegible]开局平淡的《KANON》都拥有让人渐渐无法自拔的魅力。[illegible]了原价3倍的天价。

川澄舞

月宫あゆ

"梦，身处梦境之中，和往常一样，眼前一[illegible]都一成不变的景色。在睡梦渐渐[illegible]之时，我只祈祷着一件事情[illegible]开眼时，能看到不一样的风景



水濑名雪

[illegible]

该批手办的初回限定版都会赠送属于各角色的特殊附件，其中あゆ为许愿娃娃，名雪为雪兔，舞为兔耳。如果下一款的角色是泽渡真琴的话，相信附件应该是肉包了（笑）。当这些手办摆列在自己桌前时，每每看到，FANS的心里都会涌起夹杂了一丝酸楚的暖意吧。

忍者盛会 伊贺上野忍者节2007

忍者是一种[illegible]日本文化，《[illegible]》[illegible]忍者之[illegible]大家的[illegible]众所周[illegible]个对传统文化[illegible]家，日本[illegible]忍者相关[illegible]活动[illegible][illegible]

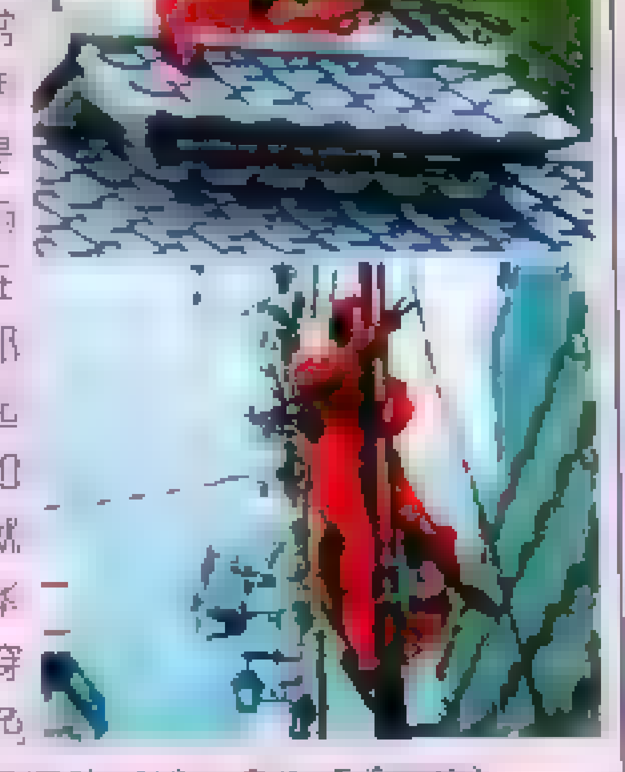
伊贺流忍者博物馆企划展

在[illegible]博[illegible]中，将会进行[illegible]相关的展[illegible]在[illegible]中[illegible][illegible]

忍者犬变身

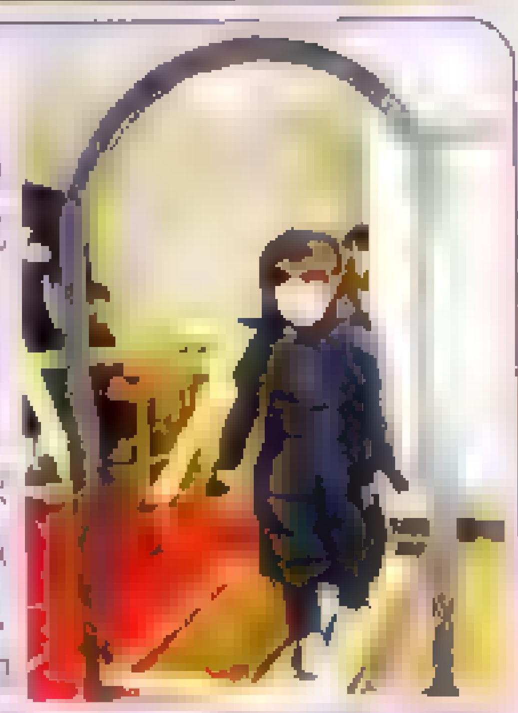
[illegible]

找忍者

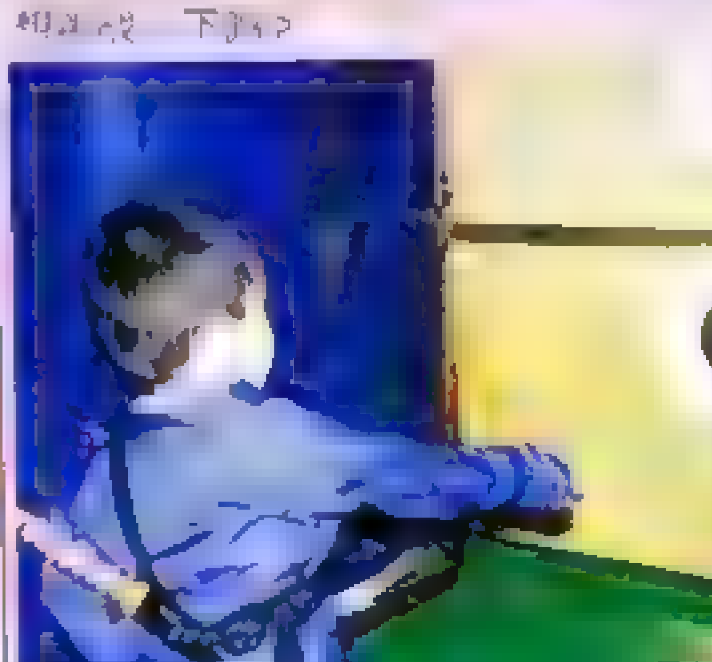


[illegible]常有意思的活动，而且还是免费的。参加活动者需要在街道上找出那些事先藏匿起来的忍者，如果找到的话就可以获得豪华奖品。忍者穿着的是大红色的忍者服，要把他们找出来似乎很容易？

忍者道场

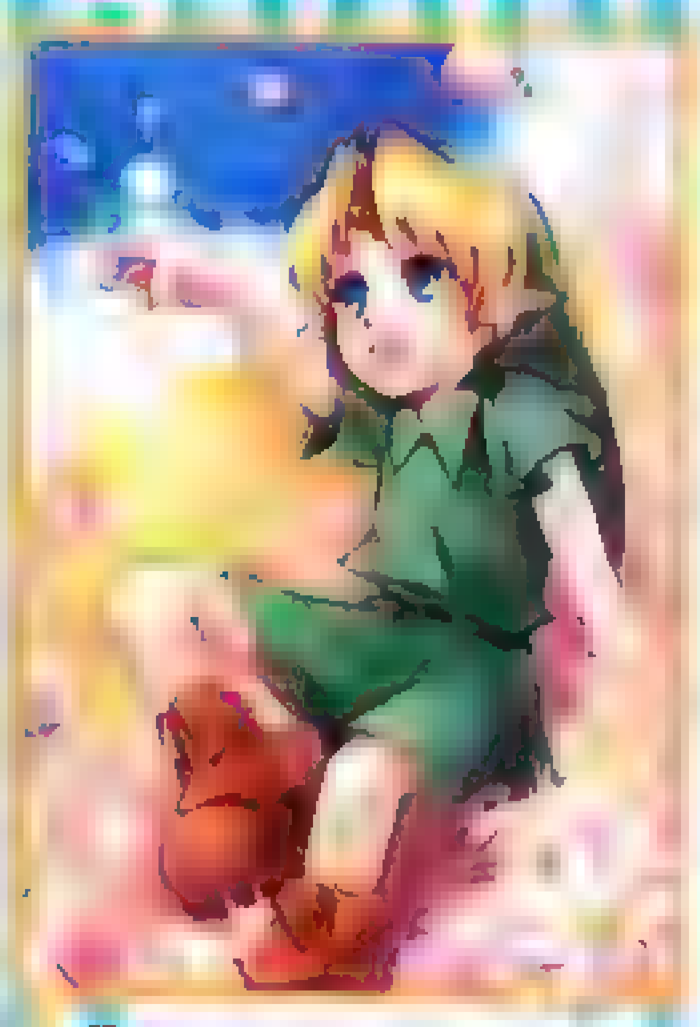


[illegible]



游戏美容秀

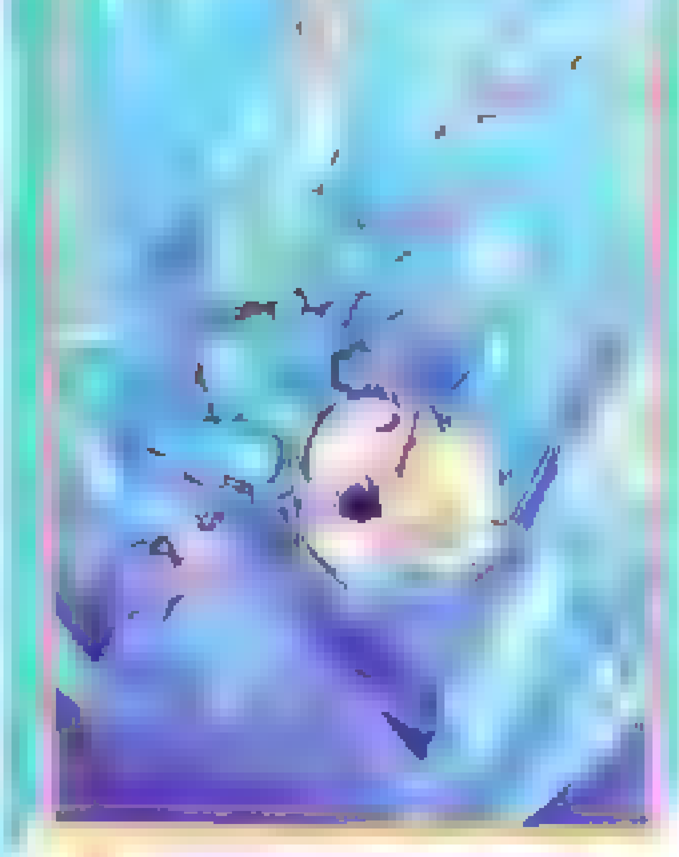
[illegible]NGC版《塞尔达传说[illegible]》[illegible]《塞尔达》ANI[illegible]比起《时光之笛》中的成年林克来说[illegible]自己还是[illegible]《风之杖》中那个活泼可爱的[illegible]林克[illegible]编自然是期待不已，所以在这里和大家分享一下自己收集的一些Q版林克图片，希望大家喜欢！



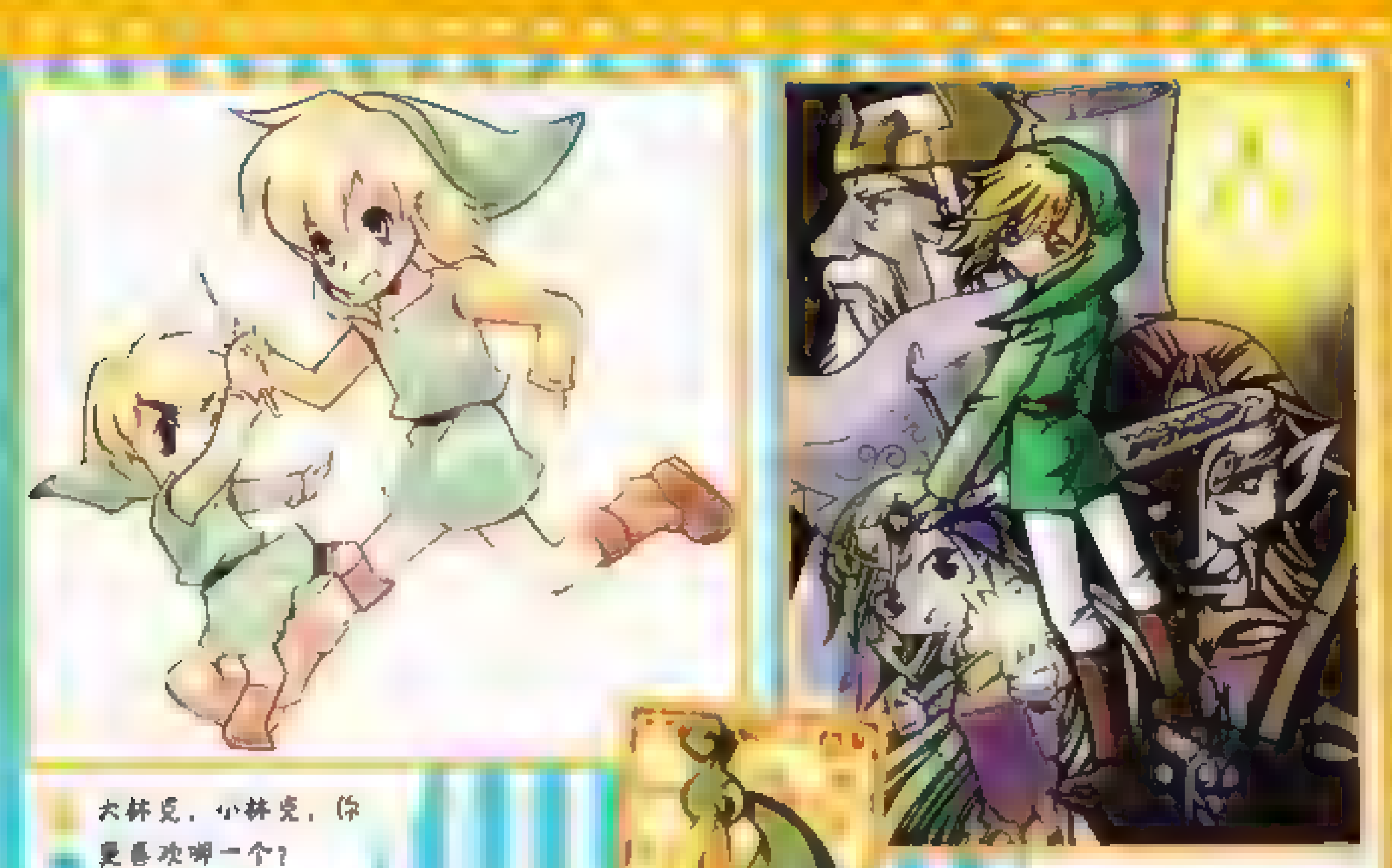
那只正在与林克玩耍的小精灵好像是每次林克不幸“阵亡”时的复活替身，突然被电了用瓶子将其捕捉起来的那这样走……

这张手持风之杖的林克实在是可爱无比。

这张《风之杖》的同人画水准很高，和原画有得一拼！



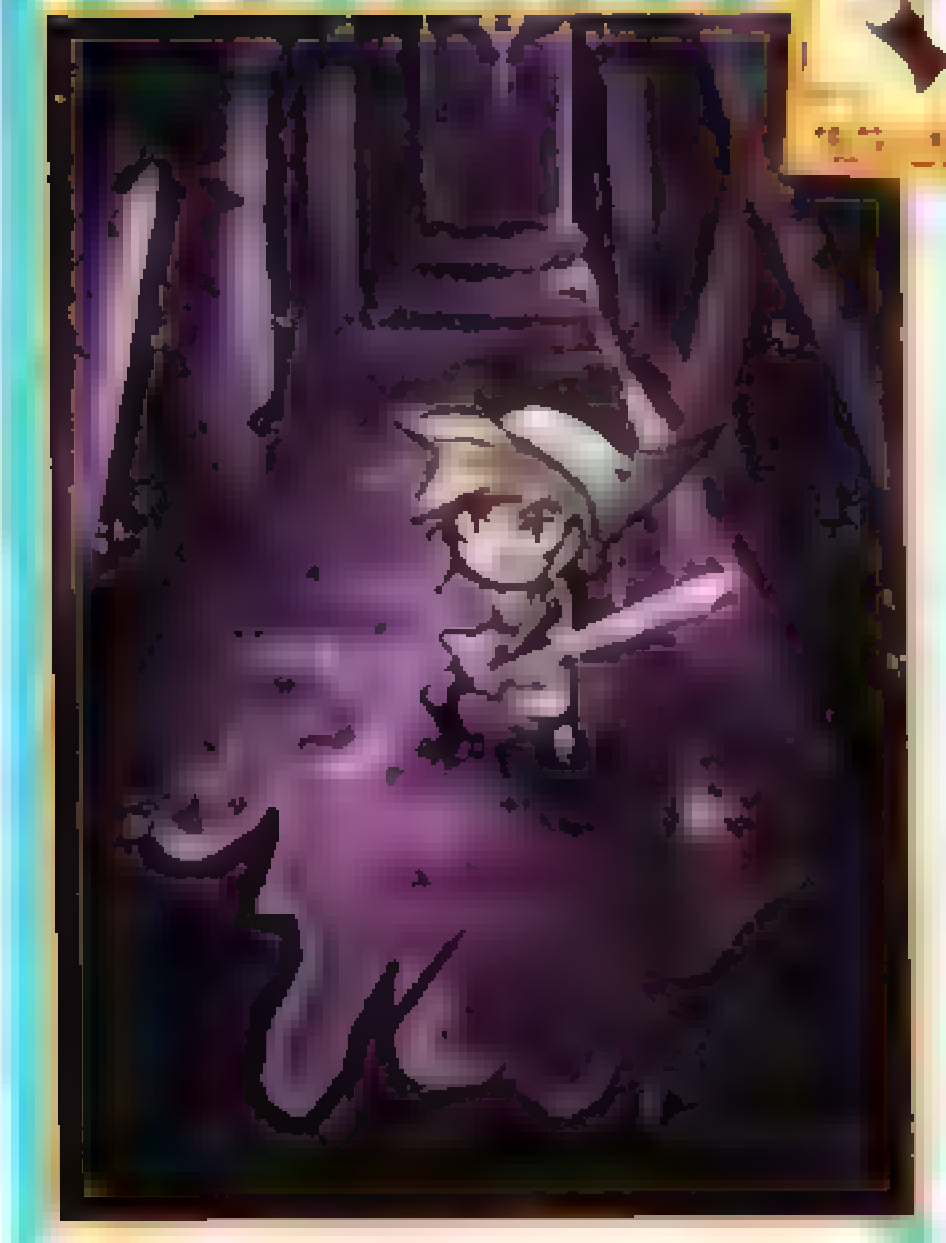
“《塞尔达》系列”近几年的作品中林克好像都难逃“水难”。



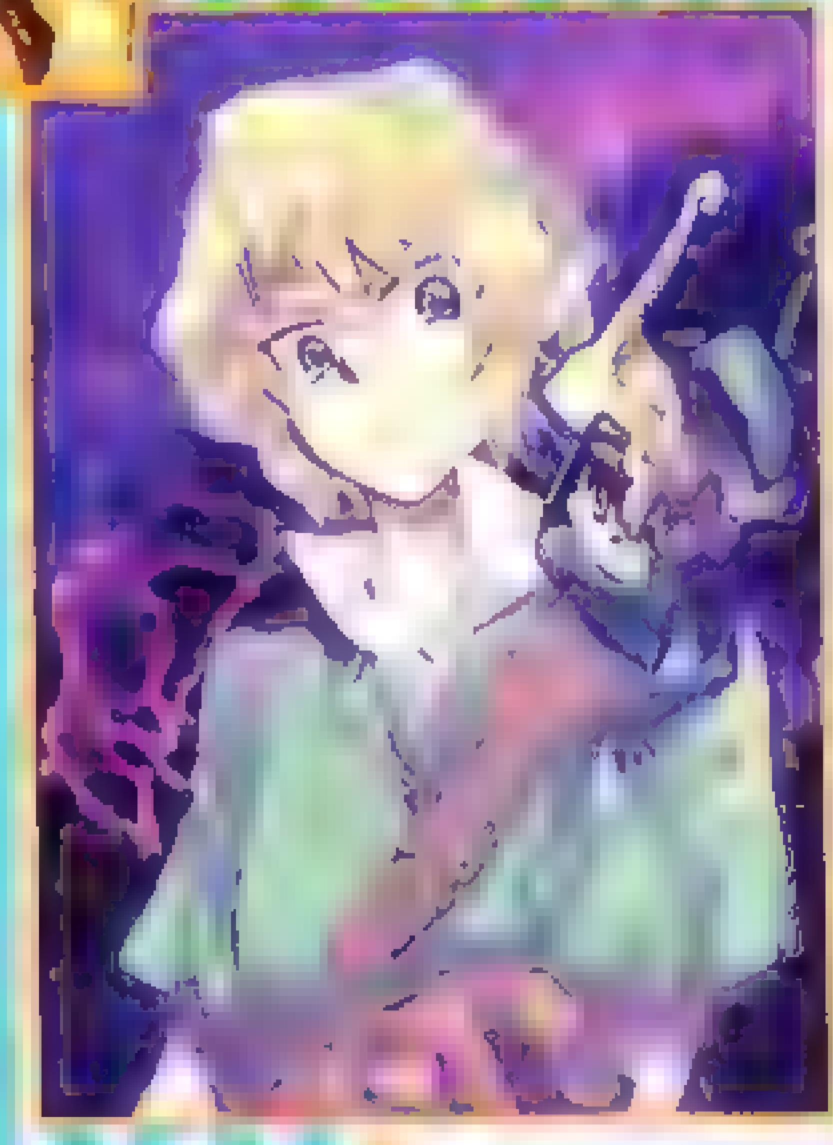
大林克，小林克，你更喜欢哪一个？

《小人帽》是所有掌机"《塞尔达》饭"都不应错过的好作品！

完全少女画风的忧郁版林克……

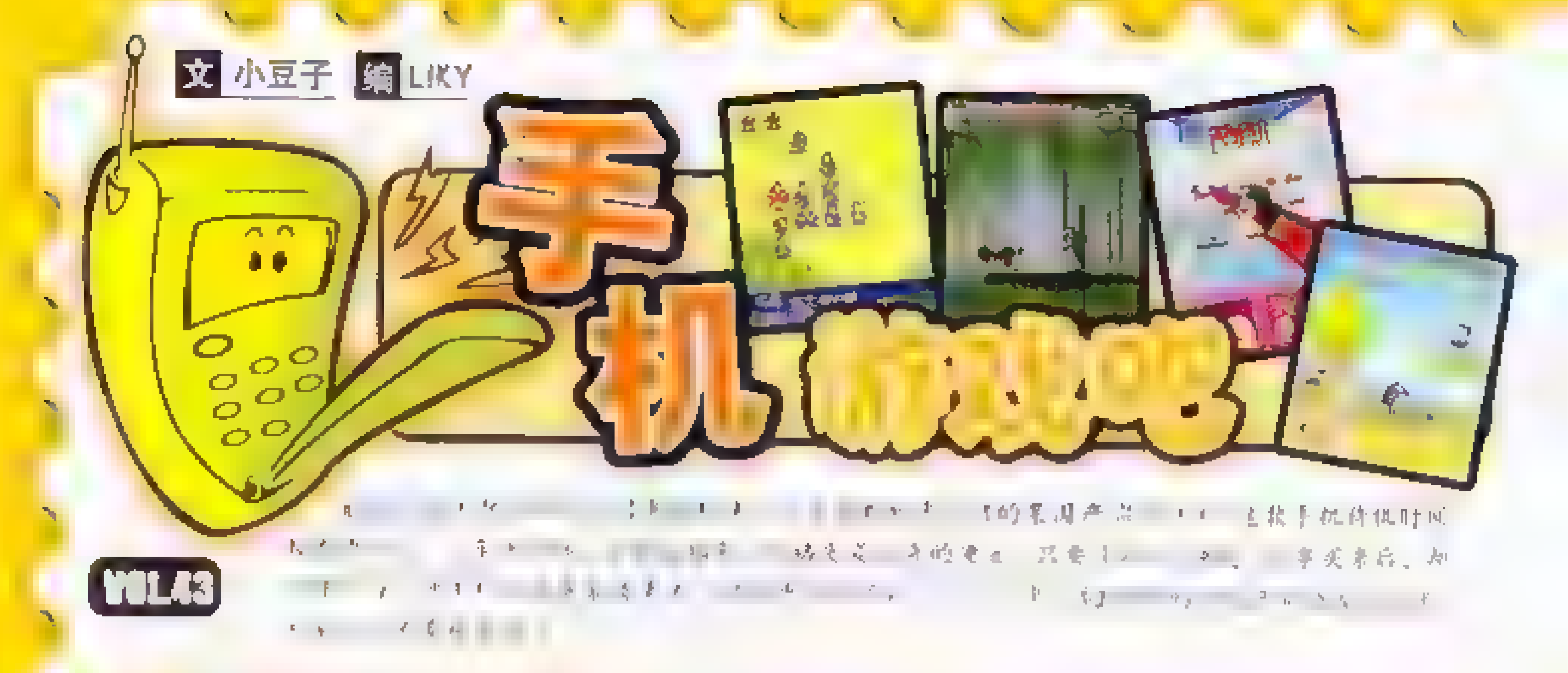


虽然画风有些诡异，但这幅图中的林克也是勇者风范十足。



林克肩膀上的那个阴影小人就是传说中的黄昏公主。

文 小豆子 编 LIKY



VOL43

[illegible]

本期话题 电信重组势在必行

[illegible]

……此，运营商的重组消息[illegible]传闻出炉。其中最被大家认可的[illegible]

[illegible]

网游天地 《神话·鬼谷三国》发布触摸屏版本

[illegible]的手机网游《神话·鬼谷三国》，[illegible]

优秀的品质吸引了众多玩家。在4月初，为带给玩家更多新鲜感受，数字[illegible]

[illegible]下载

《武林榜》采用新奖励机制

[illegible]

[illegible]下载

《开天Q传》即将运营

早在[illegible]

[illegible]又有了消息，美峰数码已经将其定名为《开天Q传》[illegible]《开天Q传》中设置了多个种族，全部的角色采用了Q版造型，十分可爱。游戏则以中国古代神话传说为背景，玩家要[illegible]

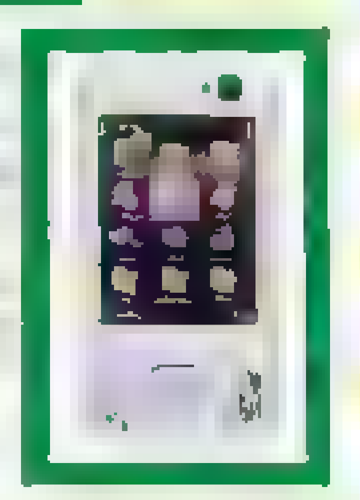
《幻想i时代》推出优惠包月卡

[illegible]《幻想i时代》[illegible]优惠包月卡的费用为[illegible]元。[illegible]

新机看台

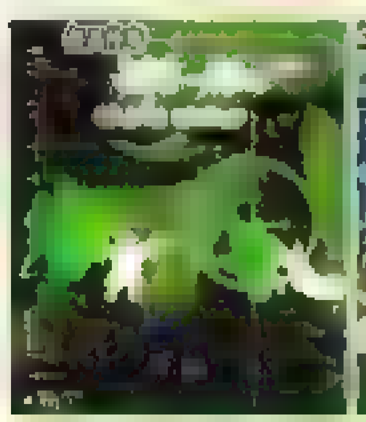
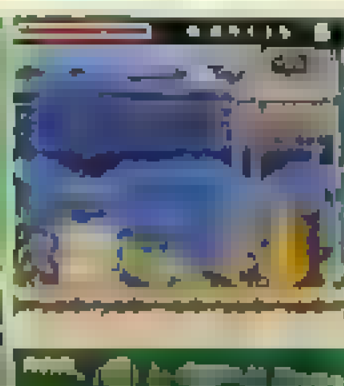
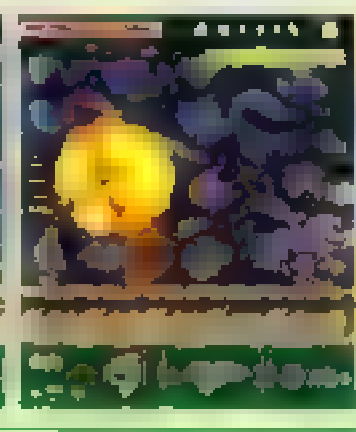
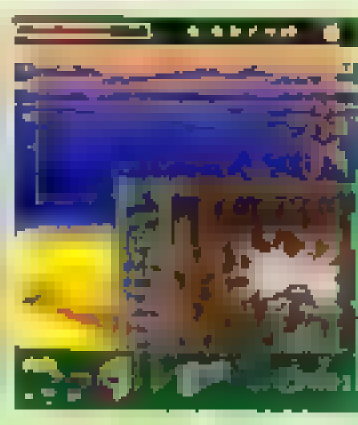
诺基亚 N95

参考售价 8000 元



热辣手机游戏快报

加入精入世界

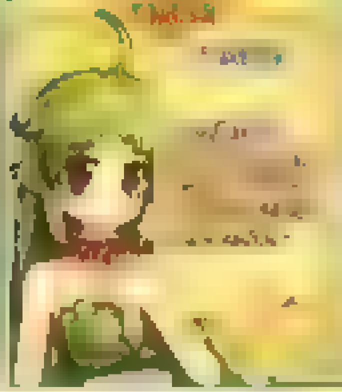





综合评分 8

诺基亚 S60 系列手机

画面靓丽

系统有些单调

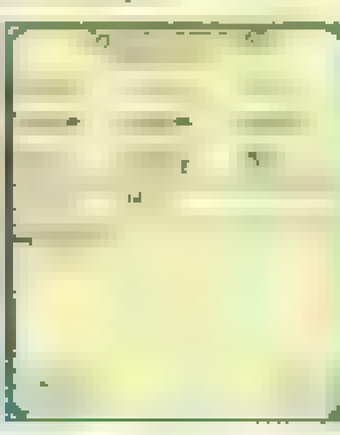


综合评分 9

RPG

丰富的策略要素

剧情简单



综合评分

猎人讨伐上位怪物，获得贵重素材后，当然就想制作出数一数二强的武器，但是要在全部超过700种武器中选出最强的也比较辛苦，下面就将这些资料进行整理，敬请参考（注：文章中已撇开霸龙近身系以及負会心率过高的武器）

武器倍率排行榜

近战武器

类别	武器名称	具体倍率
长枪	ア　ラァ　ヽスト	240%
双剑	ブロス　ャァ改	240%
大锤	エンシエントブロウ	240%
大剑	角龙剑ターリアラート	240%
片手剑	煌龙剑	240%
大锤	角龙槌カオスレ　ク	230%
片手剑	片魂	230%
狩猎笛	ハイ　ゥ　ゲ	230%
太刀	天上天下无双刀	230%
铳枪	ブラックゴアキャノン	230%
大剑	执行人の大斧	230%
长枪	龙骑枪ゲイボルガ	220%
大锤	ウォーバッシュ	220%
片手剑	苍些桜【樱花】	220%
片手剑	蒙剑　ラ	220%
双剑	サイ　ュ	220%

远程武器

类别	武器名称	具体倍率
重弩	老山龙炮　皇	[illegible]
重弩	老山龙炮・霸	300%
重弩	ゲオレ　ス　　ィ	290%
弓	钢刺と荣光　の剛弓	280%
弓	歼灭と破坏の剛弓	270%
弓	霸弓レ　ウムトルム	250%
轻弩	増弘い 对弩	220%

属性伤害量排行榜

火属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	キ　ゲテスウブレイト	620
弩炮	LV3彻甲榴弹	600
大剑	爆剑ノオレ　ウス	520
大锤	正式采用机械锤	500
大剑	ウトムノ　オ　ト	500
片手剑	オールトマロウ	480
铳枪	ナナニフレア	480
太刀	军刀【狮子王】	460
长枪	フロミネ　スヒラー	460
双剑	ゲキサェツノ　ノザイ	390

水属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	荏刀剑サノトトス	620
长枪	エメ　ルトスし	450
大锤	ドノサ　ト	400
大锤	イカトウラ　シ	380
片手剑	オデ　セイブレイト	350
铳枪	海王枪ノヴァイアサ	350
长枪	ハイ　　キ　ーム	340
太刀	フロストリ	240
双剑	ギルトナイトモ	230
大锤	キ　クロブスタ　ナ	230

雷属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	召雷剑【麒麟王】	610
太刀	鬼神斩破刀	520
长枪	雷枪【タケミカズチ】	500
大锤	ポリタンG	420
片手剑	雷神宝剑キリン	390
狩猎笛	[illegible]	380
大锤	[illegible]	300
双剑	双雷剑キリン	250
太刀	大鬼刺刀	240
长枪	大鬼枪[illegible]	210

毒

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	クロームデスレイザー	500
弩枪	LV2毒弹	500
片手剑	奇剑[illegible]	450
长枪	蛇枪【ヴリトラ】	450
长枪	[illegible]	450
片手剑	[illegible]	420
太刀	飞龙刀【葵】	400
片手剑	[illegible]	360
片手剑	[illegible]	350
铳枪	[illegible]	320

冰属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	レイトウ本マグロ	700
太刀	太刀扇【ザバス】	420
片手剑	ハイフロストエ	420
大剑	帆剑【黄金牙】	400
双剑	双影剑	400
大锤	[illegible]	400
太刀	白猿薙【ドドド】	350
大锤	[illegible]	330
铳枪	[illegible]	320
片手剑	エストレモニダオラ	320

麻痹

类别	武器・弹药名称	属性值
弩枪	LV2麻痹弹	500
大剑	キングオブキャット	450
片手剑	[illegible]	380
大锤	[illegible]	380
片手剑	[illegible]	300
长枪	[illegible]	300
大锤	[illegible]	280
大锤	[illegible]	280
长枪	[illegible]	240
铳枪	龙木[illegible]【金刚】	230

龙属性

类别	武器・弹药名称	属性值
大剑	封龙剑【[illegible]】	840
太刀	龙刀【[illegible]】	520
片手剑	封龙剑【[illegible]】	520
片手剑	封龙剑【[illegible]】	500
双剑	封龙剑【[illegible]】	480
大锤	龙坏棍	410
狩猎笛	[illegible]	380
长枪	紫天龙枪	380
大剑	[illegible]	380
铳枪	[illegible]	320

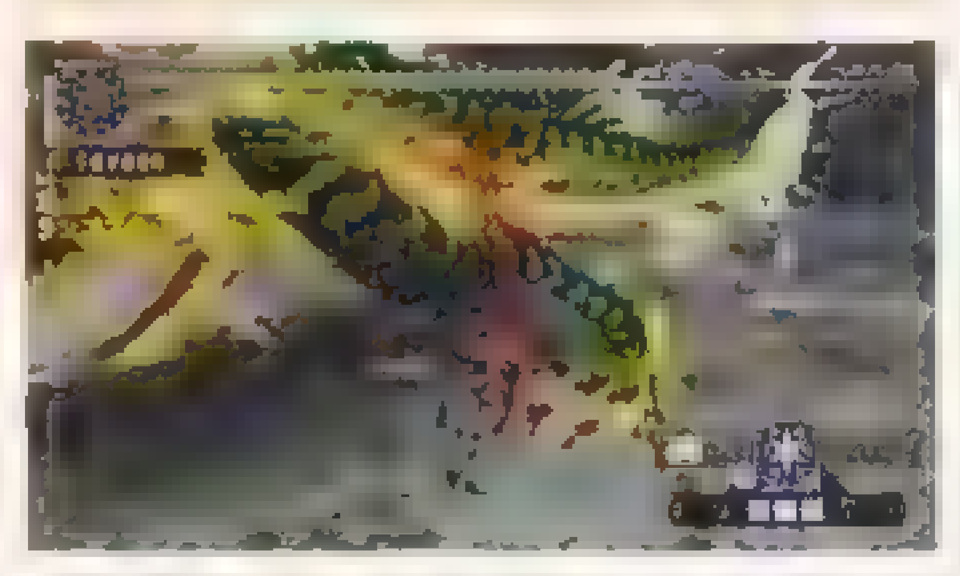
睡眠

类别	武器・弹药名称	属性值
弩枪	LV2睡眠弹	500
片手剑	[illegible]	320
长枪	[illegible]	260
弩枪	LV1睡眠弹	250
大锤	おやすみベア	200

以上[illegible]武器[illegible]属性[illegible]。[illegible]

[illegible]以武器[illegible]的数据，[illegible]力和攻击效率都[illegible]的武器种类来[illegible]“[illegible]武器”[illegible]内所列出的所有重要[illegible]武器[illegible]的资料。如果[illegible]上威力[illegible]“[illegible]”[illegible]。

[illegible]在各种属性武器的选择上[illegible]属性值的[illegible]数据，[illegible]要根据[illegible]的怪物以及[illegible]武器[illegible]主要攻击的部位）来综合权衡。[illegible]用片手剑中纯物理属性的“[illegible]”和火属性的“[illegible]ルトマロウ”[illegible]下的旋转[illegible]攻击[illegible]水成[illegible]★5[illegible]部[illegible]，以片手剑的攻击距离平时也就[illegible]“[illegible]”[illegible]的伤害值为“[illegible]”[illegible]“[illegible]ルトマロウ”[illegible]。



[illegible]属性[illegible]某某属性[illegible]上[illegible]这个[illegible]属性[illegible]该怪物的[illegible]

在61辑的《怪物猎人 全BOSS肉质伤害吸收资料》一文中，霞龙的部分资料数据发生错误，现修改如下

部位	火
头	30%
胸	30%
背	25%
左 右后足 腹	25%
左 右前足	10%
翼	10%
尾巴	10%

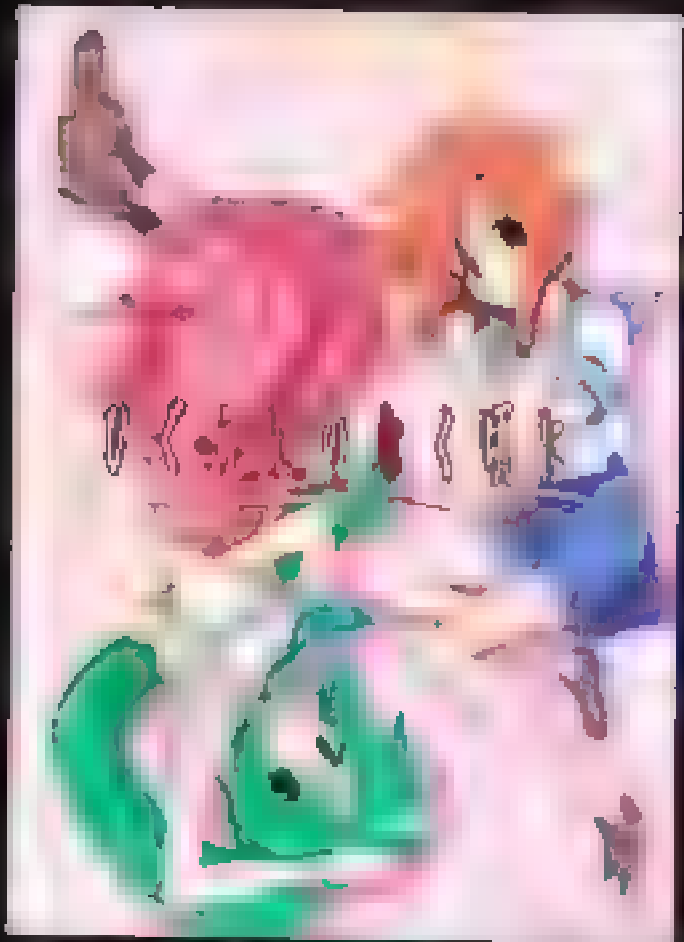
话梅杂志&3DM-SMV

寒蝉鸣泣

文 宇轩

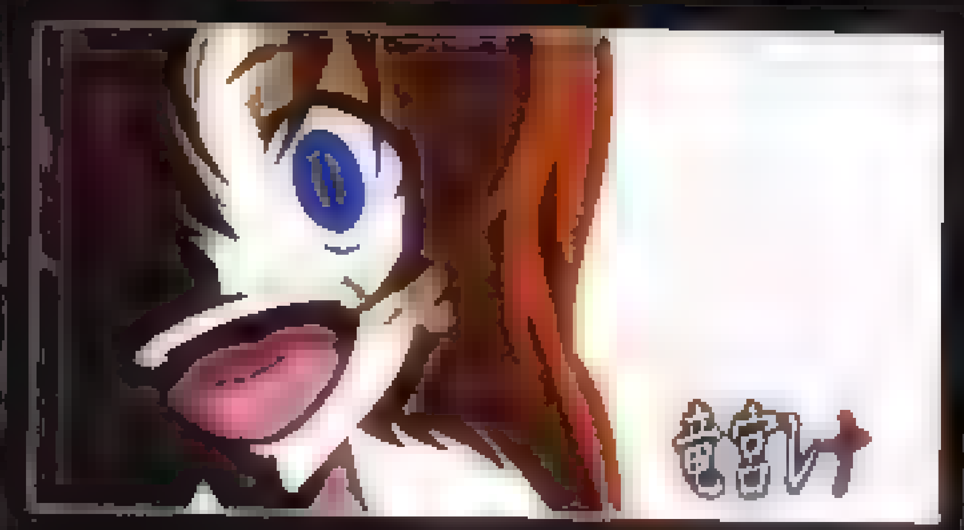
不得不说，看到这个标题的时候，一些想法就在眼前闪过。某人建议我在写这篇文章之前，先去Google一下别人整理的资料，毕竟的剧情实在是很难让人完全理解。可我并没有那么做。一部好动画，或者广义一点说，一样好的事物是根本不需任何人去多加评论的。"好"这个字，每一个人对它的理解都不相同。《寒蝉》可以说是一部好动画，因为你可以聆听到它的"鸣泣"。

这是一部没有主角的动画，因为每个人都是"雏见泽事件"的主角。每个人的故事看似荒诞，却又真实地反映着真实世界的痛伤。圭一，青春热血又有正义感，但是曾经却是一个四处袭击儿童的罪犯。礼奈，成天把幸福挂在嘴边，却掩藏着自己不幸的家庭。魅音、诗音这对双胞胎姐妹，一样的出身与外表，却有着不一样的命运。沙都子，用哭泣和对哥哥的寄托来应对叔母的虐待，却不知这种哀伤在不知不觉间影响着所有身边的人。沉重的气氛在雏见泽蔓延，最后酿成了悲剧。悲剧的故事只是一个华丽的外壳，隐藏在背后的才是动画真正想反映给我们东西。



大概是改编自游戏吧，这种将一个事件反复数次，慢慢剥开真相的手法确实很有意思。其实很早以前，一些文字AVG游戏就已经运用到这种手法了。每次你认为自己已经了解到整个事件最后的真相，却每次都发现这原来只是真实的一个侧角而已。当你把所有的碎片都捡起来，拼成它本来样子的时候才会发现，原来最让你感动的并不是整个事件的真相，而是拾取点滴碎片的那一个个瞬间。这也正解释了，为什么第一季动画中没有收录解析整个"雏见泽事件"的"皆杀篇"，本来就是多余的吧。也许，"病毒引发幻觉"可能是对故事最合理的一个解释，但是我相信这绝对不是重点所在。每一个篇章都有它所讲述的故事，每一个篇章都能够相对独立地提取出来。

鬼隐篇——朋友之间的不信任，导致了圭一误杀了三个愿尽力帮助他的朋友，表现得像能够让一件看似简单的事情变得复杂起来。



绵流篇——对错误的恐惧往往能够扩大成心中的阴霾，即使是一周内就能忘记他自己曾经进入祭殿的事实，可是恐惧却已经扎下了根。

祟杀篇——亲情，才是世上最美好的情感。有时，他们甚至会放弃一切，为你做任何事情。圭一在这篇中代替悟史扮演了沙都子哥哥的角色，为了妹妹的幸福，重演了1年前的悲剧。

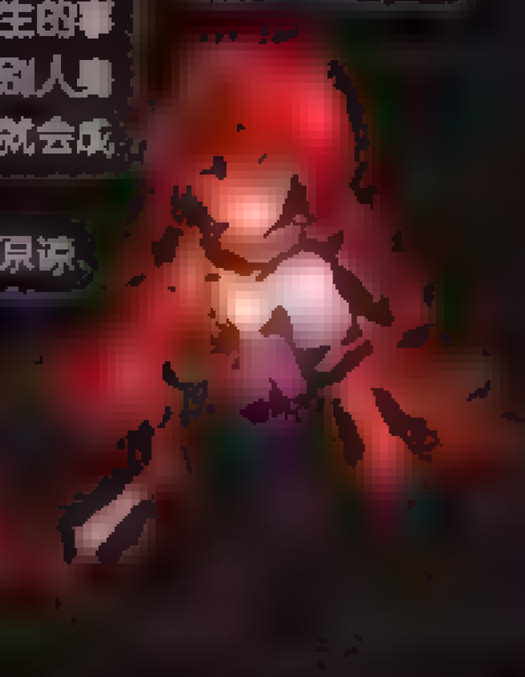
暇溃篇——时间起点之后就不再回来，一个简单的决定，却会成为人生的转折。赤坂卫当时如果能再调查而回到妻子的身边，也许就是一个完全不一样的结局了。

目明篇——隐藏在心中的阴暗面，因为一件小事而爆发。每个人至少都有两种面孔——摆在脸上示人的一面，以及不为人知的另一面。诗音所说的"鬼"，就是她对悟史的爱和自己扭曲的感情时变所引发的第二重性格。

罪灭篇——友情能够帮助你战胜幻想与恐惧，虽然不一定会是完美，至少，也比自己一个人承担好得多。

有些时候，人总是在一个轮回间徘徊，难以出来。雏见泽的故事也是这样，从圭一到礼奈再到梨花，动画中一共出现了三次大石警开车到学校调查的情节。熟悉的动作，熟悉的对话，不同的，只有问话的对象而已。在你身上发生的事情，也许明天又会发生在别人身上。你的困惑，也许明天就会成为别人的困惑。

朋友之间，通过互相原谅，互相约定，战胜多疑，这是能解决所有悲剧的魔法钥匙。但是，凭这把钥匙依然解不开的谜，还留在雏见泽村里……

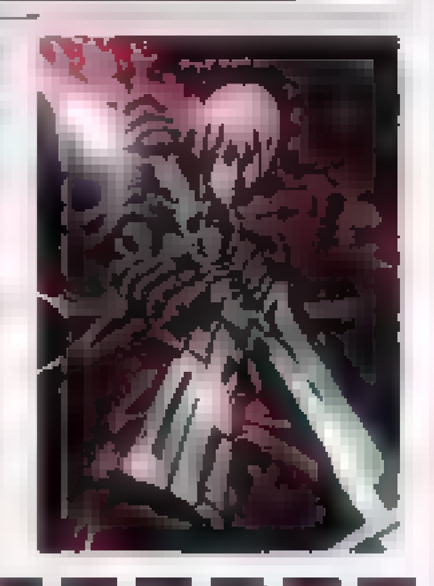


话梅杂志&3DM-SMV

影漫关注榜

宿命！继承魔剑士之血的男人

TV《鬼泣》6月14日播映
原作 Capcom



《蒸汽男孩》原班人马再探东京地底世界

原作 监督：大友克洋

再度回归的绿色怪兽——《怪物史莱克3》

(Shrek the Third)

首映：2007年5月18日（美国）

持续风靡的海盗热潮——《加勒比海盗3：世界尽头》

(Pirates of the Caribbean: At World's End)

导演：戈尔·维宾斯基
主演：约翰尼·德普、凯拉·奈特莉、奥兰多·布鲁姆
杰弗里·拉什、周润发
首映：2007年5月25日（美国）

话梅杂志&3DM-SMV

文 口袋根据地 nfopo namecc 编 马修

经过上一次介绍，大家已经了解到，大部分口袋妖怪的原形实际上全部来源于这个世界所存在的生物，就连史前的生物中，也能捕捉到口袋妖怪原形的影子。它们是那么的神秘，总是让人产生一种强烈的收藏欲望。设计者正是抓住了人们对灭绝生物的好奇，从而创造出了这些精灵。下面还是由我向大家[illegible]揭开口袋妖怪原形的面纱吧！

口袋妖怪设计原形大爆料

[illegible]

1 [illegible]

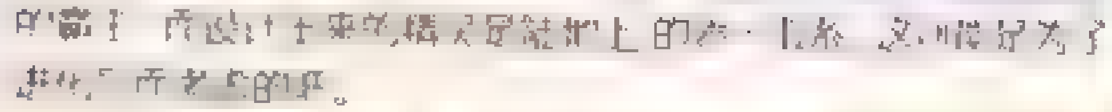
[illegible]太古[illegible]，[illegible]，但是[illegible]进化成化石龙蝎，就不那么像了。[illegible]在[illegible]的基础上进行了"进化"。奇虾是一类已经灭绝的大型无脊椎动物[illegible]。化石最初在[illegible]被发现，当时只发现一只前爪的化石，被[illegible]，[illegible]学家[illegible]，[illegible]奇虾[illegible]。

[illegible]奇虾的[illegible]太古羽虫[illegible]对比，[illegible]有什么不同。[illegible]，这就是太古羽虫的原形吧，不错，[illegible]这么说。下面我们来看看[illegible]，它们有一样的一对[illegible]，头部有[illegible]，身体[illegible]有美丽的大尾[illegible]，[illegible]了[illegible]的需要[illegible]上的[illegible]进化[illegible]。

■奇虾的[illegible]

■太古羽虫

■化石龙蝎



2 [illegible]

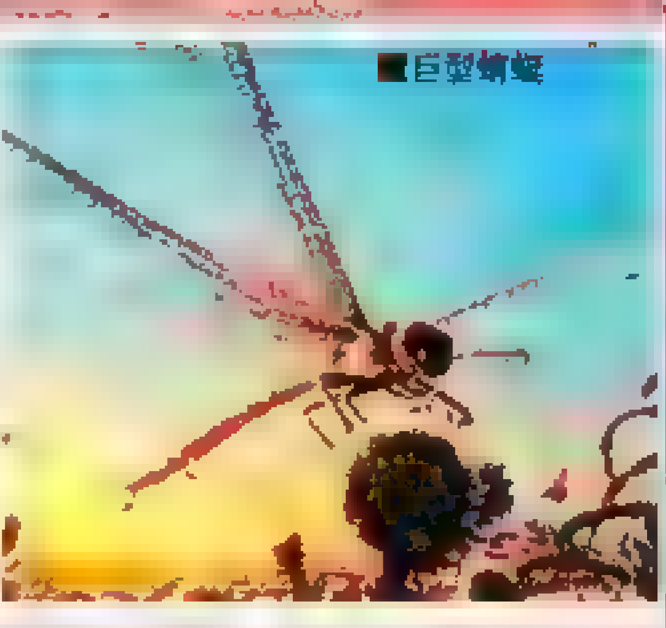
■空棘鱼

也许是马上有读者就想起了古空棘鱼，他的原型空棘鱼看起来也确实如此相似。空棘鱼出现于泥盆纪，中生代时期作为[illegible]动物在进化过程中，为了适应环境，向[illegible]方面发展。但是过去人们认为早在[illegible]就已经灭绝了的空棘鱼居然在1938年的南非海域被渔民捕获发现，因此人们称它为活化石。有古生物学家认为，空棘鱼是"与四足动物关系最近的古鱼类"。

这样的神秘，这样的古老，如同神话中的故事。游戏中古空棘鱼拥有解读古代文字的能力；而现实中，空棘鱼的存在，为人们研究生物的进化、尤其是四足动物的进化提供了一份极其宝贵的活化石。它们拥有一样的头部形状以及鳃腭，一样的胸鳍、腹鳍和尾鳍。身上的不规则花纹见证着历史的沧桑并代表了神秘的远古时代。

■古空棘鱼

3 [illegible]——[illegible]巨型蜻蜓


■巨型蜻蜓

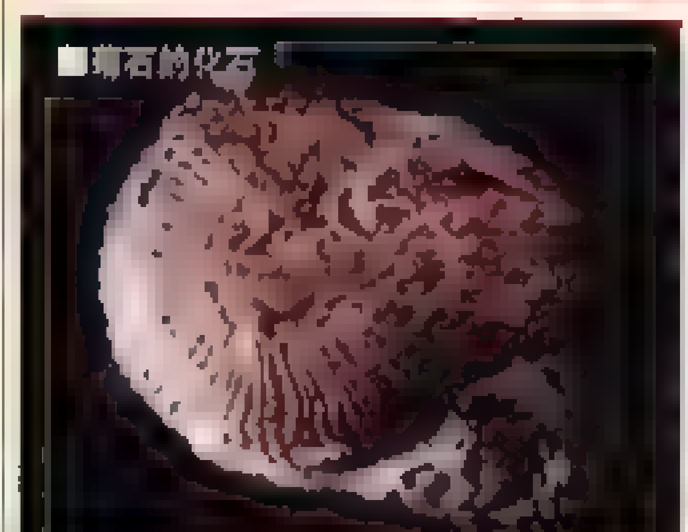
在恐龙出现之前，是谁主宰着地球？那就是巨型动物，而其中最大的就是生活在距今3亿年前石炭纪的巨型节肢动物巨型蜻蜓，具有1.2米身长的洋洋蜻蜓和1.9米身长的巨翅蜻蜓的原形，非巨型蜻蜓莫属。那时植物繁盛，大气中的氧气浓度高达35%，因此许多科学家认为是如此的高氧大气才造就长期生存其中的节肢动物向大块头方向发展。

■洋洋蜻蜓

■巨翅蜻蜓

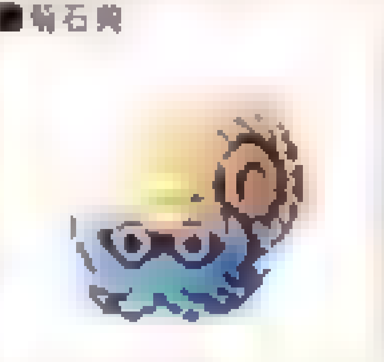
而精灵在进化的设计方面，通常是越高的的进化，就越与原形接近，你可以从以上的例子和我们上期的文章中发现这个规律。而且从巨翅蜻蜓那布满红色斑点的躯干上，便可以找出古代精灵的韵味。

4 [illegible]——[illegible]菊石


■菊石的化石

菊石是已绝灭的海生无脊椎动物，生存于中奥陶纪至晚白垩纪。菊石的体外有一个硬壳，大小差别很大，最大的比农村的大磨盘还要大。壳的形状也是多种多样，有三角形的、锥形的、螺旋形的等等。旋转形的壳在菊石中占绝大多数。另外，菊石是划分和对比地层最有效的标准化石。

[illegible]上，[illegible]都是属于[illegible]，[illegible]。[illegible]不仅[illegible]，[illegible]螺旋状[illegible]虽然我们看不到了菊石的身躯，但我们可以从游戏里的菊石兽与多刺菊石兽那深邃的眼眸中看到古代生物的神秘。可以说，是游戏[illegible]让我们一睹了古生物的面貌。


■菊石兽

■多刺菊石兽

5 [illegible]——[illegible]海百合

海百合是一种棘皮动物，[illegible]，[illegible]大多以茎固着生活于海底，远远望去，好似植物中美丽的百合花，因此在很多游戏中将其设定为草系精灵也就说得通了。海百合不仅不是植物，而且还是一种[illegible]，[illegible]处于过滤水中的[illegible]，[illegible]动物。虽然它现在还存在，但[illegible]是棘皮动物中最古老的一种。

■海百合

■地质层中的海百合化石

我们判断它就是化石百合与摇篮百合的原形，是有充足的理由的。首先同属于[illegible]的生物这众所周知。[illegible]化石[illegible]。其次海百合化石的主要成分是单晶方解石，通常是白色的，有时会混入二价铁离子，呈现鲜艳的红色，在青灰色岩的衬托下十分美丽，这和化石百合与摇篮百合的颜色是相同的。最后它身体下面有五角形分节的长柄，竖立于深海底。仔细看精灵的最底部是不是五角形的，而且它的腿就是那五角形分节的长柄。

■化石百合

■摇篮百合

魂之狩人

连载五

文 SeinShin　编 [illegible]　美编 [illegible]

在激流中舞动

[illegible]

[illegible]不可能再无视他了[illegible]

[illegible]

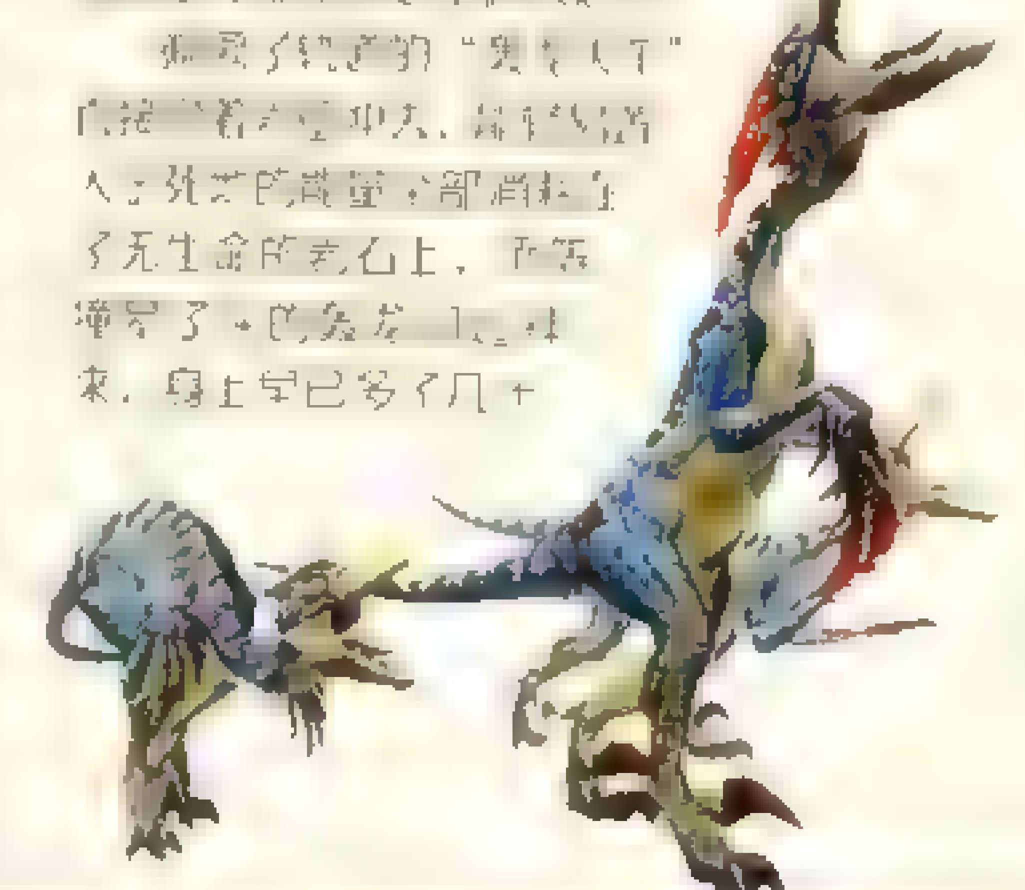
"KEVIN[illegible]，谢谢你，"TA[illegible]收刀入鞘，[illegible]"[illegible]我再也不想要失去的，[illegible]是什么。"

[illegible]倒在地，[illegible]龙慢慢挣扎着站了起来[illegible]

"TA[illegible]"[illegible]

[illegible]

[illegible]



[illegible]

了，依然有着不逊于大锋……在两个少年的身边，不……准确地将人轰龙已是遍体鳞伤的身躯。

如果问这个世界上什么是……人迷队的话，在某个……位少男少女无……

……末路。所谓的绝对强者，……的轰龙显然并不……

……世界上最让我痛……

在LALA踏住轰龙的……的动作，二个人才放……

的小鬼。"LALA猛踹了一脚……的轰龙脚，收好长枪，一步一步……走来。

TAGY还想咽口水……已经开始口干舌燥了。

……都放在你……

推到一边，果子也全洒了。我气极了，……去。……

……物留给他的……

还好这番话并没有传……在回忆中的……A耳朵里。

"我挥出那一刀之……却并不是人类的声音……在他的面前，……刀……这个时候我才……我们已经……了。"

……聚集在……A的身上，聚精会神……着这个并不……的故事

"他用手中的佩刀砍死了好几只小速龙，刀也钝得不行了，我用那把采集用的小刀也干掉了两只，但是惟一剩下的一只速龙王还在不依不饶地攻击着我们。"

"采……采集用小刀么……不愧是传说中的怪物……"

"闭嘴，TAGY！"被ZOE用拳头戳了一下之后，少年识趣地恢复了沉默。

"速龙王先是向他扑过去，他用佩刀来挡，结果整个刀身都被断掉，我想这下完了，就举着小刀[illegible]去，却又被他一脚踢到了一边……"

"……"

"然后，速龙王再次[illegible]扑过来的时候，我看[illegible]第一次，看见了[illegible]……"

"[illegible]雷光，就和你们刚刚看到的一样……"

故事到这里结束，漆黑器甲下的女子转过头来，不知道什么时候，她已经再次戴上了[illegible]

[illegible]

"我[illegible]么会[illegible]"

"我怎么会知道[illegible]去了，ZOE。"

"我真奇怪[illegible]面对着这碧波万顷，你们两个怎么还[illegible]这种问题？"ZOE把脑后的黑发扎成一束，专心握着手中的钓竿，一副[illegible]的样子。

[illegible]边的[illegible]岩石上，LALA翘着一条腿躺着，看起来[illegible]眼前[illegible]波接着[illegible]波的海浪上[illegible]

"事实上，我只觉得[illegible]做了太多事情了，偶尔这样放松[illegible]也是不错的吧。"

"我还要[illegible]"

"[illegible]"

"[illegible]上[illegible]了"

[illegible]

"[illegible]，我可[illegible]人。"

"但是，KEMON老师也不[illegible]"

"少废话，给我过来[illegible]"

"[illegible]"

"[illegible]，这不是上钩了吗"

"[illegible]，A[illegible]，[illegible]"[illegible]这条鱼，好像[illegible]

"[illegible]很好吗？"

"[illegible]大家[illegible]来磨刀来着……"

"[illegible]我的牙……"

不知道什么时候，ZOE来到了LALA的身边，和她一起舒展身躯躺在岩石上，在灿烂的阳光下任由海风吹拂。

"LALA姐姐……"

"嗯……对了，[illegible]你们叫KEMON什么？"

"这个……都是叫老师的，不过一开始我们叫他叔叔来着。"

"LALA姐姐，KEMON叔叔……哈哈哈哈，很好，很好，但是，你知不知道，那个

混帐家伙其实比我还小两岁啊，那个混帐家伙……"

"LALA姐姐，或许这么问很唐突，但是其实你是很喜欢KEMON老师的吧。"

"……"

ZOE把这个掀起头盔护脸的动作当作了承认。

"那么，KEMON老师当初为什么会离开骑士团呢？我认识的KEMON老师一定也是喜欢你的。"

"ZOE，有些事情在你这个年纪是不会明白的。"

"可是我已经16岁了，比下面那两个都要大……啊，猫！"

"猫？"

两个人这才注意到，一只行为诡秘的黑猫正在一条一条地搬运着桶里的鱼，本来满满的桶里，现在已经可以见底了。

ZOE不再说话，稳稳地举起长弓，射出一箭。

箭头准确地把黑猫爪中片刻不离的猫爪棍连同一条鱼钉在地里。本来两足站立的黑猫叫了一声，四脚并用跑出几步，终是舍不得棍子和鱼，又跑了回来，结果正好被赶来的TAGY一把抓在手里。

"喵……"

"还喵，你这个偷鱼贼！"TAGY一拳轰在黑猫头上，黑猫疯狂地挥舞着爪子，却怎么也够不到抓住它脑后的那只手。

"喵……"放弃了抵抗的黑猫渐渐安静下来，愤怒的叫声也低沉了下来，闪亮的眼睛里竟然滚出两滴泪水，"雷……雷雷。"

"好了好了，放下人家，反正偷的也不是你的鱼。"ZOE的心一下子软了。

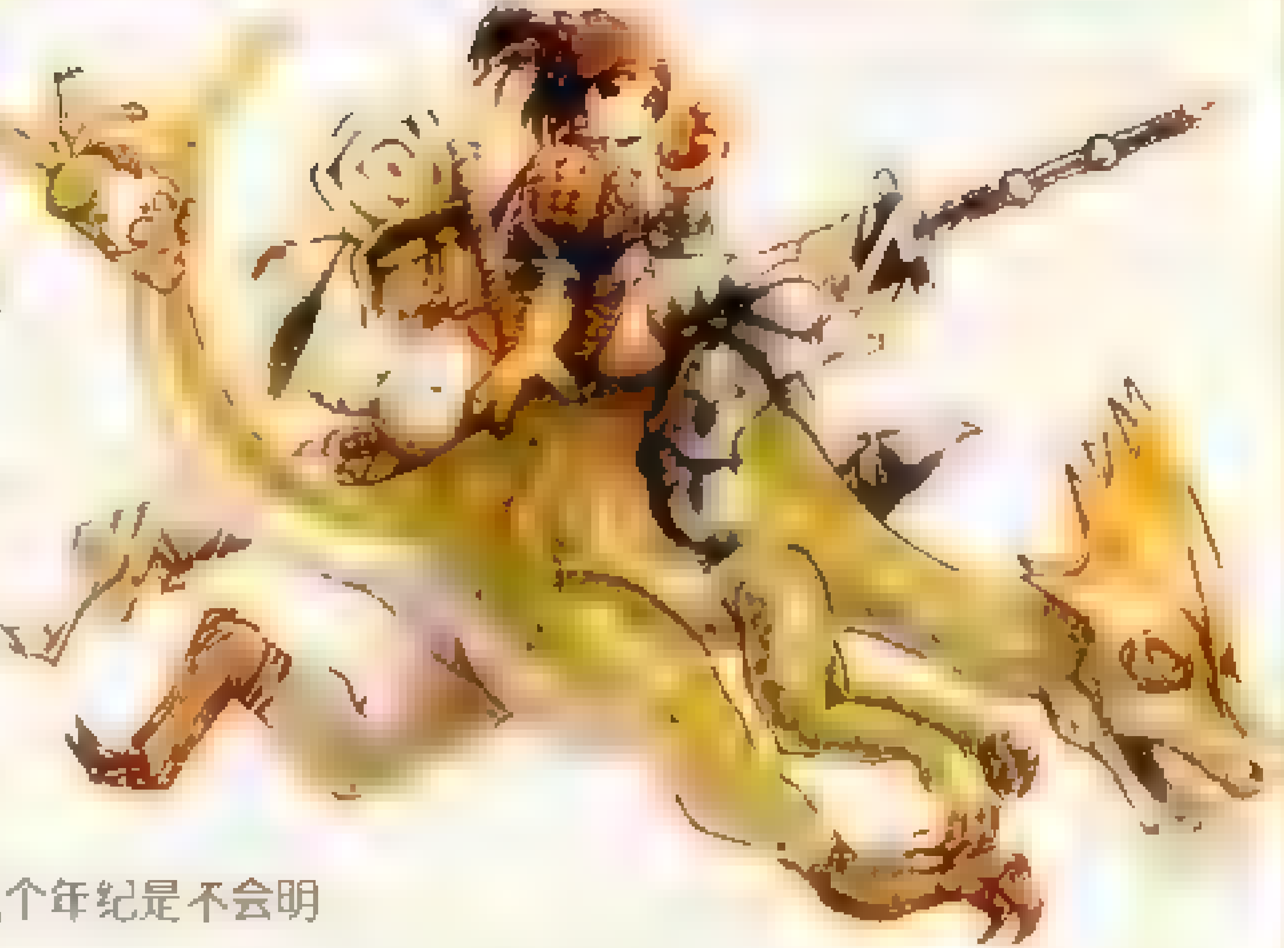
黑猫脚一着地，立刻又向着猫爪棍奔去，跑了几步，好像又想起了什么，转回到ZOE的面前。

"雷……雷雷。"

"什么？"

黑猫用爪子指了指自己毛茸茸的脑袋，"雷……雷雷。"

"原来你叫雷雷么……那么叫你阿雷雷怎么样？"



"喵！"

"但是在那之前，先把鱼给我还来！"

"喵……"

一行四人还是在一个废物堆里发现了估计已经不能吃了的鱼，TAGY愤怒地想要揍阿雷雷，却被后者反挠了一爪，如果不是一直沉默的Freya又贡献了几条的话，这顿野餐就只能泡汤了。

日落西山之后，湖泊中央升起了一堆篝火，四个人一只猫围坐在篝火周围，一只猫抓着一条棍子烤着鱼。在这个充满了猎杀与被猎杀的世界里，实在是难得的平静。

远方的山里遥遥传来龙的咆哮，听起来却是那么的遥远，还不足以打破这份平静。只有LALA皱起了眉头。

那是古龙的咆哮。

穿着黑色铠甲的女子望着三个狼吞虎咽的少男少女，心中一股积存已久的怨气突然消逝了。她抬起头，清澈的夜空中央缀着一颗闪亮的星。

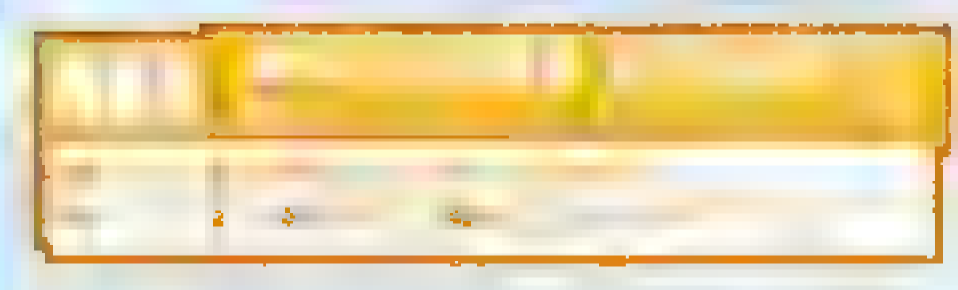
或许是错觉，但是这一刻，LALA觉得，那颗星是最近才出现在那里的，那是KEMON的星。

"我现在不怪你了。我明白了你为什么要为这些孩子而死，为了未来而死，我的KEMON。"

野餐在静寂中结束了，收拾好东西，一行人准备返回村子，走在最后的LALA抚摸着背后的黑色长枪，这个时候她还不知道，她正在走向枪的名字所预言的未来。

未完待续

文 IND　编 LIKY　美编 咕噜



经历了这么多个年头后，残局解谜[illegible]已经成为了《游戏王》系列游戏的重要组成部分，在本作中它的重要性也得到了充分地体现。[illegible]全模式[illegible]完成度，也就关乎到了决斗者的出现。卡包的出现以及其他许许多多要素的出现[illegible]一张卡并且拥有一定的[illegible]，这使得[illegible]手觉得很难应付。那么，就让我来和大家一起完成这个充满战略性趣味的模式吧！

全残局解谜解法

出现条件：游戏初期出现
每道题奖励：100DP

[illegible]

要点：发动“封魔一闪”

具体解法：先特殊召唤“[illegible]”，再发动“[illegible]”，然后发动“[illegible]”破坏对手场上所有怪兽，最后用“[illegible]”和“元素英雄[illegible]”直接攻击。

[illegible]

要点：用“外部离子射线”给予对手大伤害

具体解法：去弃“[illegible]之女神[illegible]”用“[illegible]”将对手的“人造人”弹回手卡，召唤“万手神”并发动其效果将“天界王”加入手卡，然后发动“外部离子射线”和“限定解除”，用“限定解除”的效果特殊召唤“天界王”，回合结束时用“外部离子射线”杀掉“天界王”。

[illegible]

要点：“等级下降”

具体解法：“押收”掉对手手卡中的“武装龙LV3”，然后再发动“等级下降”后召唤“元素英雄 天空侠”检索“元素英雄 海洋侠”，最后发动“冒牌英雄”特殊召唤“元素英雄 海洋侠”后发动总攻击。

[illegible]

要点：召唤正确的怪兽

具体解法：发动“强制转移”后用对手的“[illegible]死灵”做祭品召唤“冥王[illegible]斯”，然后发动“所有者之刻印”并进行总攻击，最后用“破坏轮”炸掉“冥王[illegible]斯”。

[illegible]

要点：即使支付一半LP也不会死哦

具体解法：发动“[illegible]”和“[illegible]”，再发动“强制[illegible]装置”将“地雷蜘蛛”除外，发动“破坏轮”炸掉对手怪兽后支付一半LP发动“异次元之[illegible]”，最后用总攻击结束这一切吧。

要点：使用正确的COST

具体解法 发动"转生预言"回收自己墓地的"青眼白龙"和"古之规则"，发动"高等仪式"用卡组的"青眼白龙"召唤"大邪神"并以其效果[illegible]丢弃"苦痛的[illegible]"取得对手"青眼白龙"的控制权，丢弃"蓝宝石龙"发动"死者转生"回收墓地的"青眼白龙"，然后发动"成金的小矮人"将"古之规则"抽上手，最后用"古之规则"召唤"青眼白龙"进行总攻击。

要点："假面斩杀者"效果

具体解法 召唤"假面斩杀者"，然后用"古之规则"召唤"牛魔人"，并发动"紫烟之[illegible]者"将"牛魔人"交给对手，给"假面斩杀者"装备"黑[illegible]链"后攻击"牛魔人"，在伤害计算阶段发动"冥王的咆哮"（支付1700点LP）降低"牛魔人"攻击力。

要点：封印"魔导战士"之外的怪兽效果

具体解法 发动"封[illegible]的假面"后召唤"魔导战士"破坏"光之护封剑"，然后发动"技能吸收"，反转召唤"食人虫"后用"强制转移"将它转移给对手，最后发动呼唤胜利的攻击即可。

决死的突击

要点：利用"魂吸收"回复LP

具体解法 发动"魂吸收"后反转召唤"光之追放者"，然后用两只"矮人突击部队"做自杀式攻击以回复LP，再用"破坏轮"炸掉"恶魔的召唤"后用"光之追放者"直接攻击，之后再发动"破坏轮"炸掉"光之追放者"，最后用"死者的呼声"苏生用"来自异次元的埋葬"回收到墓地的"矮人突击部队"作最后一击。

要点：利用"夜露之狙击者"清除障碍

具体解法 发动"魂吸收"，发动"夜露之狙击者"[illegible]对象"武装龙LV10"，然后发动"月之书"[illegible]对象"武装龙LV10"，以"死亡[illegible]"做祭品召唤"D HERO 冲击人"，用"机特"攻击"武装龙LV10"除去这个障碍，发动"龙卷"破坏"[illegible]之辉"，最后总攻击。

出现条件：LV1完成8个+[illegible]

每题奖励 200DP

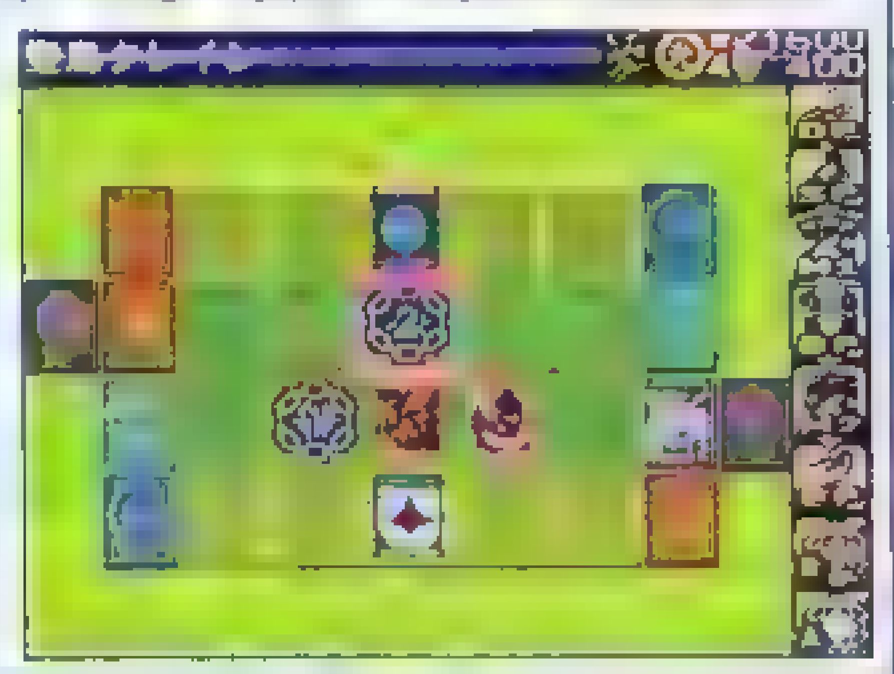
要点：完成连锁4以发动"奇迹的苏生"

具体解法 召唤"魔导战士"，连锁先后发动"沙尘大龙卷"、"还魂"、"奇迹的苏生"，其中"奇迹的苏生"苏生墓地的"白角龙"并除外对手墓地所有魔法卡，最后在"白角龙"的带领下发动总攻击吧！

[illegible]

要点：回合玩家拥有优先权

具体解法 反转召唤"企鹅士兵"将对手的"圣鸟"弹回其手卡，然后发动"次元融合"特殊召唤"圣鸟"将卡组的"次元的裂缝"抽上手，再在发动"次元的裂缝"后"押收"对手手卡中的"圣鸟"，然后召唤"混沌黑魔导"收回墓地的"次元融合"，最后发动这张将带来胜利的"次元融合"——双方同时召唤"圣鸟"，但是因为回合玩家拥有优先权，所以先清算对手"圣鸟"的效果，对手无卡可抽而败北。



[illegible]

要点："魂削死灵"成为效果对象时会被破坏

具体解法1 先给对手的"魂削死灵"装备"降格处分"以破坏它，然后召唤"翡翠龙"进行直接攻击，最后再发动"过浅的墓穴"后发动"雷光粉碎"。

具体解法2 先给对手的"魂削死灵"装备"降格处分"以破坏它，然后召唤"翡翠龙"，再在发动"过浅的墓穴"后发动"强制转移"，之后用"太阳之书"反转自己场上的"魂削死灵"；进入战斗阶段，先用"魂削死灵"击破"矮人突击部队"，再用"翡翠龙"直接攻击，最后进入主要阶段2发动"雷光粉碎"。

[illegible]

要点：取得对手"完美机械王"的控制权，并能用它打击对手

具体解法 先用"精神操作"取得对手"加农炮兵"的控制权，然后先后发动"伊达华的暴风"和"断头台的惨剧"破坏对手的"完美机械王"，发动"死者苏生"复活"完美机械王"，并用它和"恶魔布兰基"一起攻击"魂削死灵"；最后进入主要阶段2，用"加农炮兵"射出"完美机械王"和"恶魔布兰基"以迎接胜利。

[illegible]

要点："贪食龙"被破坏送进墓地时，其控制者受到2000点伤害

具体解法1 先发动手卡中"电子食人魔"的效果，然后丢弃"大风"给"电子食人魔"装备"闪光的双剑"，再丢弃"元素英雄刀锋侠"发动"向死者招手"破坏"贪食龙"，最后对"电子食人魔"发动"破坏轮"。

具体解法2 先对"贪食龙"发动"破坏轮"，然后发动"大风"清除广场，再丢弃"元素英雄刀锋侠"给"人造木人18"装备"闪光的双剑"，最后用"电子食人魔"攻击"人造木人18"。

[illegible]

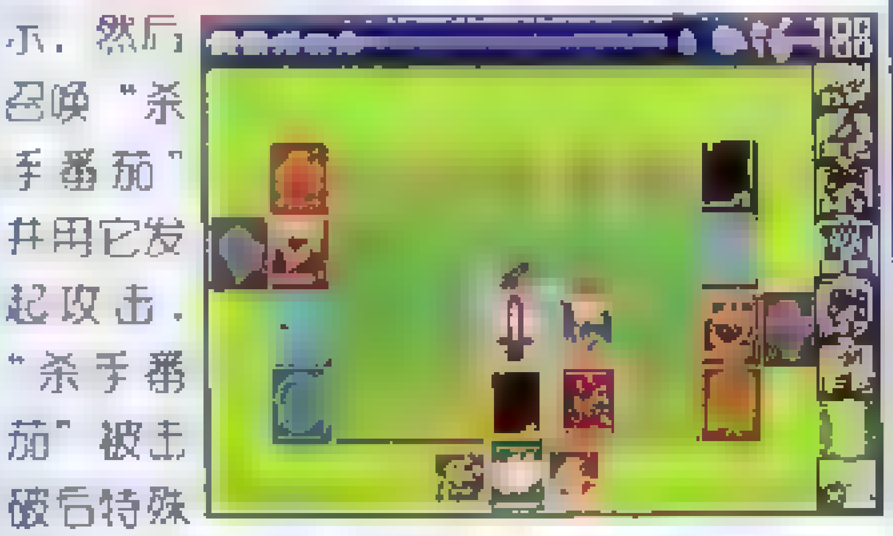
要点：与"龙骨鬼"进行战斗的魔法使族怪物在损伤判定步骤终了时被破坏

具体解法 发动"死亡魔术箱"破坏"纵加"后用"给死者的供物"解决掉"出于黑暗的绝望"，然后发动"木乃伊的手击"特殊召唤"龙骨鬼"，再用"生者之书"复活"出于黑暗的绝望"并召唤"骷髅城堡"；最后进入战斗阶段，先用"龙骨鬼"开路，然后其他怪兽进行直接攻击。

[illegible]

要点："记忆破坏者"对对方玩家直接攻击成功的场合，给予对方基本分"对方融合卡组的卡数×100"的伤害

具体解法 将"美杜莎青蛙"转换为攻击表示，然后召唤"杀手番茄"并用它发起攻击，"杀手番茄"被击破后特殊召唤卡组的"记忆破坏者"，然后给场上任意一只怪兽装备"带锁链的回旋镖"并进行总攻击。



融[illegible]

要点：融合怪兽特殊召唤时发动"融合失败"，场上的融合怪兽全部回到融合卡组

具体解法 对自己场上的"迷宫魔战车"发动"酸雨"，然后再用"活死人的呼声"苏生它后发动"融合失败"，再对对手前场盖卡发动"守备封印"，并给其装备"幻惑的卷物"选择暗属性，发动"超载融合"特殊召唤"迷宫魔战车"后，用"太阳战士"先击破对手怪兽，最后用"迷宫魔战车"进行直接攻击。

永远[illegible]

要点："死灵面孔"被除外时，双方从卡组上面把5张卡从游戏中除外

具体解法 发动"迷攻的黑忍者"效果除外自己墓地的2只"死灵面孔"，再丢弃"强制转移"或"等级制限B地区"发动"黑色核心"除外自己场上的"死灵面孔"，最后在SET剩下的手卡后使用"手札抹杀"。

[illegible]

要点："死之卡组破坏病毒"发动后，对方手卡中攻击力1500以上的怪兽被破坏

具体解法 先发动"强制转移"——己方指定"XENO"，然后牺牲"红莲魔兽"和"暗门狙击手"发动"夹击"，再存发动"死之卡组破坏病毒"后特殊召唤"暗黑人偶 库古罗菲娅"，最后用"暗黑人偶 库古罗菲娅"直接攻击。

出现条件 LV2完成8个+决斗次数100场以上后出现
每道题奖励 3000P

昆虫大发生

要点："破坏轮"指定正确的对象

具体解法 发动"死亡反击"后召唤"代打蜂虫"，"钢虫装甲骑士"清场后用"代打蜂虫"直接攻击，然后特殊召唤手卡里任意一只昆虫，再用"活死人叫声"苏生"代打蜂虫"直接攻击，并且在之后特殊召唤手卡里剩下的一只昆虫，并用这两只昆虫直接攻击，之后进入主要阶段2，发动"扰乱三重奏"，再用"破坏轮"破坏一只"扰乱衍生物"，最后发动"雷电粉碎"

[illegible]

要点：青眼最强，爆裂疾风弹

具体解法 发动"自律行动单位"特殊召唤对手墓地中的"红莲魔兽"，召唤传说之龙——"青眼白龙"，然后发动"活死人的呼声"苏生"恶魔的召唤"，SET"所有者之刻印"并给"青眼白龙"装备"魔导师之力"，然后用"恶魔的召唤"击破对手怪兽后"青眼白龙"直接攻击——爆裂疾风弹！最后用"破坏轮"炸掉"青眼白龙"。

[illegible]

要点：尽可能特殊召唤自己除外的怪兽的同时，尽可能封锁对手的特殊召唤

具体解法 发动"次元融合"特殊召唤"冰霜翼龙"，然后丢弃"业火之结界像"发动"黑色核心"除外对手的"豪雨之结界像"，然后在"早葬"自己墓地的"业火之结界像"后再次发动"次元融合"，最后在"冰霜翼龙"的带领下发动攻击吧。

[illegible]

要点：最大限度使用"贪食龙"的效果

具体解法 用"自律行动单位"特殊召唤对手墓地中的"贪食龙"，然后用"恶魔的召唤"击破"暗黑的海龙兵"，再用"贪食龙"攻击"狂暴的类人猿"，攻击之时连锁发动"神

秘的中华锅”炒掉“恶魔的召唤”——选择按照攻击力回复LP，最后进入主要阶段2发动“火炎地狱”。

传说の目击者

要点：利用D HERO抽卡引擎凑齐传说中的“埃及大法师”部件

具体解法 发动“命运召灭”，然后“牺牲的祭坛”祭掉“D HERO 光盘侠”，再发动“过早的埋葬”苏生“D HERO 光盘侠”，之后发动“命运抽卡”再抽两张卡；再将“天空骑士”转换为守备表示后发动“重力解除”，最后用“天空骑士”攻击“电子食人魔”将最后叫唤保护神的最后一张卡抽上手。

要点：尽可能回复自己的LP以作为关键卡的COST

具体解法 召唤“审判者”后发动“右手持盾左手握剑”，再利用“血之代价”效果召唤“暗黑龙王”，之后发动“强制转移”将“暗黑龙王”交换给对手；用“审判者”攻击“暗黑龙王”，被其破坏后发动“自爆式狙击者”，然后再发动“死灵之诱”后连续使用两张“龙卷”破坏掉对手的两张“暗黑之扉”，最后用“千年盾”直接攻击。

初期者卒业

要点：“幻兽王加赛尔”也是名字中带有“幻兽”二字的怪兽

具体解法 发动“家畜虐杀”特殊召唤“幻兽王加赛尔”，并以之做祭品召唤“幻兽 巨岩蜥”，用“幻兽 巨岩蜥”攻击被破坏后发动“活死人的呼声”苏生它做最后一击。

隐藏之张武裡

要点：“血之代价”即使不使用效果也能在发动时进行连锁

具体解法 丢弃“假面斩杀者”发动“向死者招手”破坏对手的“元素英雄 荒野人”，然后反转召唤“神圣魔术师”回收“强制转移”，连锁依次发动“敌人弃”“血之代价”“大宇宙”“连锁爆击”，再在用“魂之解放”解放掉墓地的“假面斩杀者”后发动“次元融合”，之后发动“强制转移”将场上的“伟大魔兽”转移给对手，并用得到的“水拉”做祭品召唤“伟大魔兽”，最后用“假面斩杀者”主破对手场上的“伟大魔兽”并进行总攻击。

效果万能

要点：利用“大盘振舞侍”“恶魔的调理师”效果抽卡

具体解法 连续发动手卡中两张“死亡魔术箱”破坏对手场上的怪兽，并把自己场上的“大盘振舞侍”“恶魔的调理师”控制权交给对手，然后分别除外墓地一张岩石族怪兽特殊召唤手卡中的两只“化石龙”，最后用他们依次攻击“大盘振舞侍”“恶魔的调理师”，之后发动“子弹控制”。

要点：“食人虫”效果必发，没有其他对象时必须破坏自己

具体解法 “月书”和“月读命”分别盖上“食人虫”和“企鹅骑士”，然后反转召唤“企鹅骑士”将自己场上的怪兽弹回手卡，之后发动“光之护封剑”——对手“食人虫”只能破坏自己，再发动“过浅的墓穴”，用“太阳之书”翻开“双子妖精”“抹杀使徒”抹杀对手怪兽后直接攻击。

LV4 谜题

出现条件 LV3完成8个+决斗次数150场以上后出现。
每题过关奖励 400DP

[illegible]

要点：让对手无卡可抽

具体解法 先后发动"地割"、"抹杀使徒"、"热带低气压"，然后进入战斗阶段发动"新宇宙侠 大地鼹鼠"效果弹回"愤怒的类人猿"，之后进入主要阶段，召唤"新宇宙侠 大地鼹鼠"并发动"手札抹杀"。

[illegible]

要点：将"光盘侠"送进墓地，苏生它并配合"生还宝札"抽卡

具体解法 发动"魔法石采掘"回收并发动"生还宝札"，反转召唤"食人虫"破坏"光盘侠"，"活死人呼声"苏生"光盘侠"并发动"生还宝札"效果，之后用"光盘侠"攻击"山怪"并进入主要阶段2，发动"过早的埋葬"苏生"光盘侠"并发动"生还宝札"效果。

[illegible]

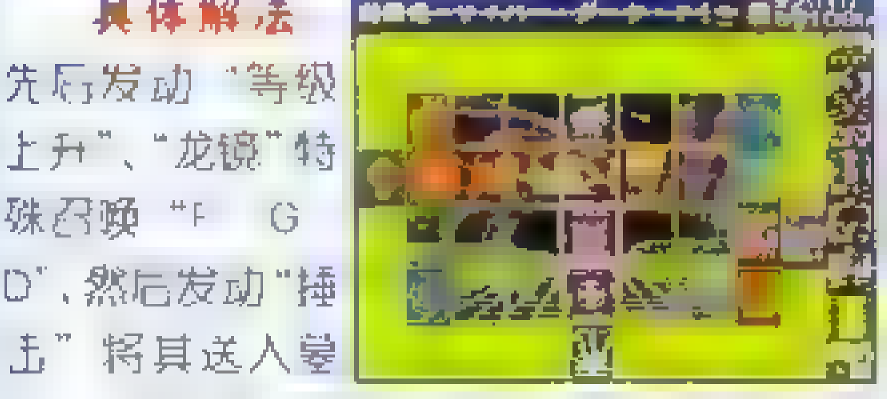
要点：击破"小猪熊"

具体解法 用"霍么爷"做祭品召唤"妖精王奥贝隆"，然后发动"等级限制A地区"，之后连续对对方的"小猪熊"发动"月书"和"太阳之书"使其变更为攻击表示，之后分别用"杀手番茄"和"愤怒的类人猿"攻击"铁腕石像兵"和"小猪熊"，并在两只怪物攻击后发动"重力解除"，最后用"妖精王奥贝隆"直接攻击。

[illegible]

要点：合理利用"F・G・D"和"融合之门"

具体解法 先后发动"等级上升"、"龙镜"特殊召唤"F・G・D"，然后发动"[illegible]击"将其送入墓地，之后发动"融合之门"效果融合召唤"铠黑龙"，并给其装备"F・G・D"，最后用"铠黑龙"攻击"六武众 斩[illegible]"。



[illegible]

要点：保持足够手卡发动"命之网"

具体解法：分别丢弃"血斧战士"和"新宇宙侠 大地鼹鼠"发动"魔力净化"、"向死者招手"破坏"冰箱恐龙"，然后特殊召唤"熔岩魔神"，用对手场上任意怪兽做祭品，之后发动"活死人呼声"和"过早的埋葬"苏生自己墓地的两只怪兽，用"新宇宙侠 大地鼹鼠"将"熔岩魔神"弹回后"血斧战士"发动攻击，被击破后发动"命之网"。

[illegible]

要点：把"青眼白龙"交给对手

具体解法 先后发动"强制转移"、"地裂"、"过战的壁[illegible]"，然后再发动"强制转移"将"青眼"交给对手，再对"青眼"使用"[illegible]"，之后依次发动"向死者之[illegible]"、"[illegible]"、"封魔[illegible]"，最后用"青眼"直接攻击。

绝对肉[illegible]主义

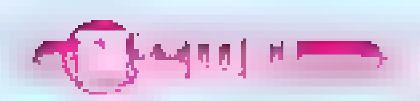
要点：幻兽组合

具体解法 发动"天使的施舍"丢弃手卡中的"[illegible]"、"幻兽王"，然后用被"[illegible]"禁锢的"有翼幻兽"做祭品召唤"幻兽王[illegible]"，然后"过早的埋葬"苏生"有翼幻兽"，再次"有翼幻兽"攻击并特殊召唤两只"幻兽王"，最后发动总攻击。

大招[illegible]

要点："黑暗中的陷阱"的发动时机

具体解法 丢弃"猛进的角兽"发动"向死者招手"破坏表侧表示的"人造人"，然后



除外"猛进剑角兽"特殊召唤"巨岩·基钢提斯"并连锁"激流葬"。发动"生存本能"除外"利剑角龙"之后依次发动"活死人呼声"、"过浅的墓穴"苏生"超级恐首龙"、"无限恐龙"并连锁发动"黑暗中的陷阱"指定"狩猎本能"，发动"太阳之书"翻开"无限恐龙"并召唤"闪光的追放者"，最后用"超级恐首龙"攻击后发动"小旋风"破坏"活死人呼声"后发动总攻击。

要点：在适当的时机召唤"青眼白龙"

具体解法： 反转"魔装机关车"后发动"死者转生"——丢弃"魔法剑士"、回收"小火车"，然后发动"交通工具连接区域"，之后"合大龙卷"破坏"技能吸收"，依次用"巨大钻头"、"魔装机关车"、"光暗龙"攻击对手的"防御人"、"魔装机关车"、"盖亚"，最后特殊召唤"青眼"白龙。

要点：无

具体解法： 发动"力量"削减"超传导恐兽"，强化"假面斩杀者"，发动"光辉新生侠"效果破坏一直"黑炎龙"，然后"锤石"破坏"光辉新生侠"并连锁"D时间"，召唤"钻石人"并装备"D 锁链"，发动"死灵之诱"后用"追斩杀者"击破"超传导恐兽"，"钻石人"击破"黑炎龙"，"水泡侠"直接攻击。

出现条件：LV4完成8个＋决斗次数200场以上后出现
每道题奖励 600DP

要点：用连锁击溃"光暗龙"

具体解法： 发动"二转"后依次连锁"连锁爆破"、"破坏轮"（指定"光暗龙"）、"连锁治愈"、"奇迹的苏生"（指定"青眼"），然后用"天空骑士"攻击，最后对"青眼"使用"突进"并发动攻击。

要点：按住A键进行连锁

具体解法： 召唤"飞翼犀牛"，连锁对手的"奈落的落穴"发动"掉落的天井"，再按住A键连锁发动"飞翼犀牛"效果，之后反转"哈尼哈尼"弹回自己，然后丢弃"哈尼哈尼"发动"雷击"破坏"炸裂装甲"，再发动"神宝之壶"放回"青眼"和"飞翼犀牛"，之后等压发动"高等仪式术"和"正统的血统"，最后总攻击。

要点："破坏轮"效果必须无效

具体解法： 发动"破坏轮"并连锁发动"操作失误"，之后再次发动"破坏轮"并连锁发动"神宣"，然后连锁"连爆魔人"效果发动"小旋风"破坏"魔法发射台"，之后再次连锁"连爆魔人"效果发动"雷击"丢弃"洗脑"破坏"哈尼哈尼"，最后发动"勇气的旗帜"后进行攻击。

要点：制造前场空位；利用对手"变形壶"

具体解法： 发动"天使的施舍"丢弃"蒲公英"和"扑灭的使徒"，发动"衍生物谢肉祭"后反转"神圣魔术师"回收"天使的施舍"，再次发动"天使的施舍"丢弃"圣防"和"公

兵”(发动其效果)，牺牲“神圣魔术师”和“斥候”破坏“冥王龙”。之后对“变形壶”发动“太阳之书”(“武神”破坏怪兽，“魔神”破坏后场)，最后总攻击。

魔法[illegible]

要点：利用“技能吸收”无效“人造人”

具体解法：发动“技能吸收”后用“企鹅骑士”生祭召唤“人造人”并连锁对手的“落穴”用“破坏轮”炸掉它。之后“小旋风”破坏“技能吸收”并依次反转召唤“镜子幻想师”、“守护者斯芬克斯”，最后苏生“人造人”进行总攻击。

不灭[illegible]

要点：利用“深渊暗杀者”回收利用“魔装机关车”

具体解法：反转两只“[illegible]”弹回两只“深渊暗杀者”，丢弃“深渊暗杀者”发动“邪气退散”[illegible]“魔装机关车”，将其[illegible]对其使用“硫酸落穴”，之后发动“[illegible]”并按A键连锁“魔法[illegible]”丢弃“深渊暗杀者”回收“魔装机关车”，发动“血之代价”效果SET“魔装机关车”并对它使用“太阳之书”，再次发动“血之代价”效果召唤“[illegible]剑圣”(留下“超级星”)，攻击即可。

风云[illegible]

要点：无

具体解法：发动“天门”效果破坏“宇宙收缩”，然后召唤“天一”破坏“炸裂装甲”，之后给“斩次”装备“闪光双剑”攻击(“天[illegible]”代替被破坏)，之后总攻击。

战[illegible]HERO[illegible]

要点：仔细阅读“永生侠”的效果

具体解法：召唤“天空侠”破坏“王敕”和“超重力网”。然后发动“英雄联合”特殊召唤两只“天空侠”将“黏土侠”和“水泡侠”加入手卡，之后选择“闪电侠”发动“突击指令”破坏“红莲魔兽”之外的怪兽，最后融合“永生侠”后，全体攻击“红莲魔兽”。

[illegible]

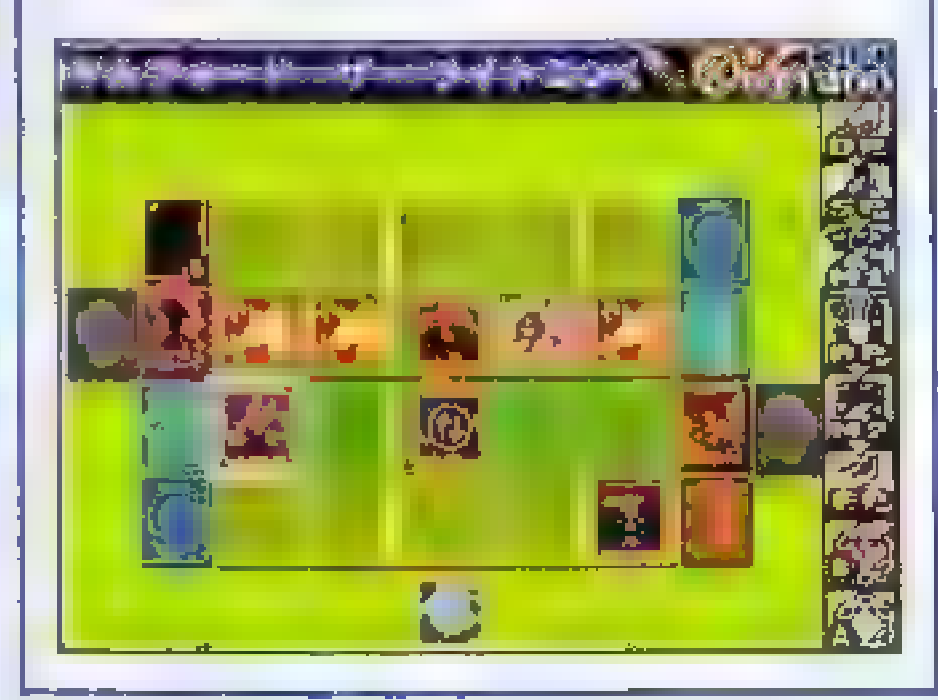
要点：仔细阅读“永生侠”的效果

具体解法：丢弃“R”“英雄闪耀”、“融合”发动“凤凰神的羽毛”“魔法再生”依次回收“水泡侠”“泡沫幻影”，发动“强欲之壶”后召唤“水泡侠”并发动“泡沫幻影”，之后融合“永生侠”，并用它攻击“斩次”，最后发动“英雄变化”。

[illegible]

要点：反复利用“新生侠”进行融合

具体解法：召唤“小海豚”并特招“水之[illegible]”破坏对手手卡，丢弃“英雄闪耀”，从融合卡组特招“水之新生侠”并破坏对手手卡，丢弃“[illegible]”，发动“天使的施舍”，丢弃“水之[illegible]”和“[illegible]人”，发动“[illegible]英雄”特招“新生侠”，然后选择“水之新生侠”发动“魂之共有”特招“[illegible]”，然后从融合卡组特招“暗黑新生侠”，其效果指定“魂削死灵”；发动“转生[illegible]”回收自己墓地任意一张魔法卡和对手任意一张卡，然后发动“命运毁灭”，之后发动“O”特招“新生侠”，然后选择“水之新生侠”发动“魂之共有”特招“天空[illegible]鸟”，用其击破“魂削死灵”后全员总攻击。



秘技

PSP 瑞奇与叮当5

日版 [illegible] Ratchet & Clank Size Matters

◆游戏心得

[illegible]了，其[illegible]的，因为[illegible]上是不同的，默认是[illegible]移动，[illegible]也有翻滚跳了，这[illegible]好用。可以在[illegible] Strafe Contr[illegible]

[illegible]游戏[illegible]关键就在于[illegible]无[illegible]有障碍，[illegible]利用[illegible]方向，[illegible]了

[illegible]箱子。[illegible]还可以[illegible]

提供者——levelup cn 阳光小生

[illegible]

日版 [illegible] 右脑の达人 爽解！まちがいミュージアム2

[illegible]这[illegible]《右脑达人》[illegible]大圈会出现[illegible]“大”[illegible]画了大圈后[illegible]

[illegible]的这个大[illegible]内，[illegible]很快找到[illegible]找的[illegible]。这个方法在全解まちがいさがし模式[illegible]

PSP 地牢围攻：痛苦王座

美版 [illegible] Dungeon Siege Throne of Agony

◆ BUG 技巧

攻击力上升的方法：首先需要所有已有提升能力值或伤害值技能的[illegible]，可以用法师的IMBUE WEAPON来做示范。玩家需要先准备至少一件能提升该职业全技能LV+1的装备，穿上它然后[illegible]这个技能，[illegible]使用这个装备后发Magic WEAPON技能(LV[illegible])，武器属性攻击力增加274点；发了后再把装备卸下，再[illegible]出此技能，你会发现角色将得到LV[illegible]LV25的IMBUE WEAPON技能效果，攻击力上升达[illegible]。如果你有多件同类型装备，就[illegible]使用更多次，攻击力将不断提升。

提供者——黑暗的使者

日版 麻将格斗俱乐部DS Wi-Fi对应

提供者——talesyuan

开启了一个隐藏要素，只需要满足两个条件之中的其中一条就行

获得嫁面新……牌	全国对战役满 个人对战役满
获得"宇宙飞船"背景	个人对战四段升格 全国对战二段升格
获得"恶魔城"背景	个人对战六段升格 全国对战四段升格
获得"五猪卫士"背景	个人对战八段升格 全国对战六段升格
获得"功夫"背景	全国对战八段达成 个人对战三连胜
获得白虎背景	任务模式白虎通关
获得玄武背景	任务模式玄武通关
获得青龙背景	任务模式青龙通关
获得朱雀背景	任务模式朱雀通关
获得黄金背景	任务模式全部通关
获得BGMグラディウス	个人对战初段升格 全国对战初段升格
获得BGMがんばれゴエモン	个人对战击败10次职业CPU选手 全国对战击败10次职业CPU选手
获得BGMMSXグラディウス2	个人对战击败20次职业选手 全国对战击败20次职业选手
获得BGM恶魔城[illegible]	个人对战[illegible] 全[illegible]对战[illegible]
获得BGMイーアルカンフー	个人对战黄龙升格 全国对战黄龙升格
获得BGM麻将格斗俱乐部1	个人对战役满 全国对战二段升格
获得BGM麻将格斗俱乐部2	全国对战五段升格 个人对战五连胜
获得BGM麻将格斗俱乐部3	全国对战七段升格 个人对战[illegible]0战不败
获得BGM麻将格斗俱乐部4	个人对战一局10个以上[illegible] 全国对战四神master升格

金手指

[illegible]目中[illegible]人[illegible]入[illegible]的[illegible]CheatMaster，[illegible]版本为[illegible]，[illegible]选择"[illegible]表格"，按[illegible]入新地址。[illegible]并选中锁定即可。然[illegible]

PSP DJ Max携带版2

韩版 DJ Max Portable 2

◆游戏编号 ULKS-46116

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Level	00175708	自动	直写	0x00000063	等级99
Gold	00175714	自动	直写	0x00001388	金钱5000
Score	0067F170	自动	直写	0x0098967F	得分9999999
Combo	0067F164	自动	直写	0x000F423F	连击999999
Life	0067F176	自动	直写	0x000042C8	生命槽锁满
Fever	0067FC4C	自动	直写	0x00004063	Fever槽锁满
Disc1	0017283D	自动	直写	0x00000063	Disc1锁定99
DiscN	00172852	自动	直写	0x00000063	最后一张Disc锁定99

注：从Disc1至DiscN之间地址每加一个字节就是一个下一个Disc的内存地址，修改为0x00000063即可。如Disc1是001728 3D，那么Disc2就是0017283E，Disc3就是0017283F…，直到DiscN的00172852，全部锁定为0x00000063即可。

PSP 机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版

日版 机动战士ガンダムSEED 连合VS Z.A.F.T. PORTABLE

◆游戏编号：ULJM-05238

说明	地址	数据类型	写入方式	数值	作用
Move	001576b8	自动	直写	0x00004000	移动速度2倍
Guard	00A449F4	自动	直写	0x4479C000	装甲999
Guard	00A449F0	自动	直写	0x4479C000	装甲999

最近的游戏大潮是一浪高过一浪，有人因为终于玩到了期待已久的游戏而高兴，也有人因为期待许久的游戏与之前的想象相差太远而备感失落，还有的人在汹涌的游戏大潮中意外地发现了新的有趣游戏而欣喜。同样，有人在这个春天如愿以偿地拥有了自己的PSP、NDSL，有人却因为高考中考及其他原因不得不暂别自己的爱机——高兴也好，失意也罢，把你的心里话倾诉给我们，把你的故事分享给大家，掌门人，永远是各位掌机玩友的家

啊！小编们，我终于又见到你们的笔迹了——你们写书那么辛苦，天天动笔，也要多多保护眼睛，以防用眼过度啊！我的字比较具有艺术性，可以保护眼睛，你们就放心地往下看吧不过你们自己写的字我就不敢保证啦……

苏州 王磊

马修：其实，我们都是用键盘敲字的，虽说没有艺术性，但也不伤眼睛。

米格：嗯，这都是"掌门人"经常用手写字体的错，虽然米格的字本来就很好，但也不能让大家误会那手写体就是我的实力啊！

真正伤眼睛的是马修的手写字。

各位小编，你们好！我现在想对你们说一句话"I fu le you！"我自从37辑起至今次次寄信，而你们连句话也不回，就像石沉大海……我心中的怨言就如涛涛江水连绵不绝，更似黄河泛滥一发不可收拾如果你们看到这封信请火速回一个，否则……我去投诉邮局，怎么连个信都寄不到，最后，谢谢你们的高乐高，这是我平生第一次中奖

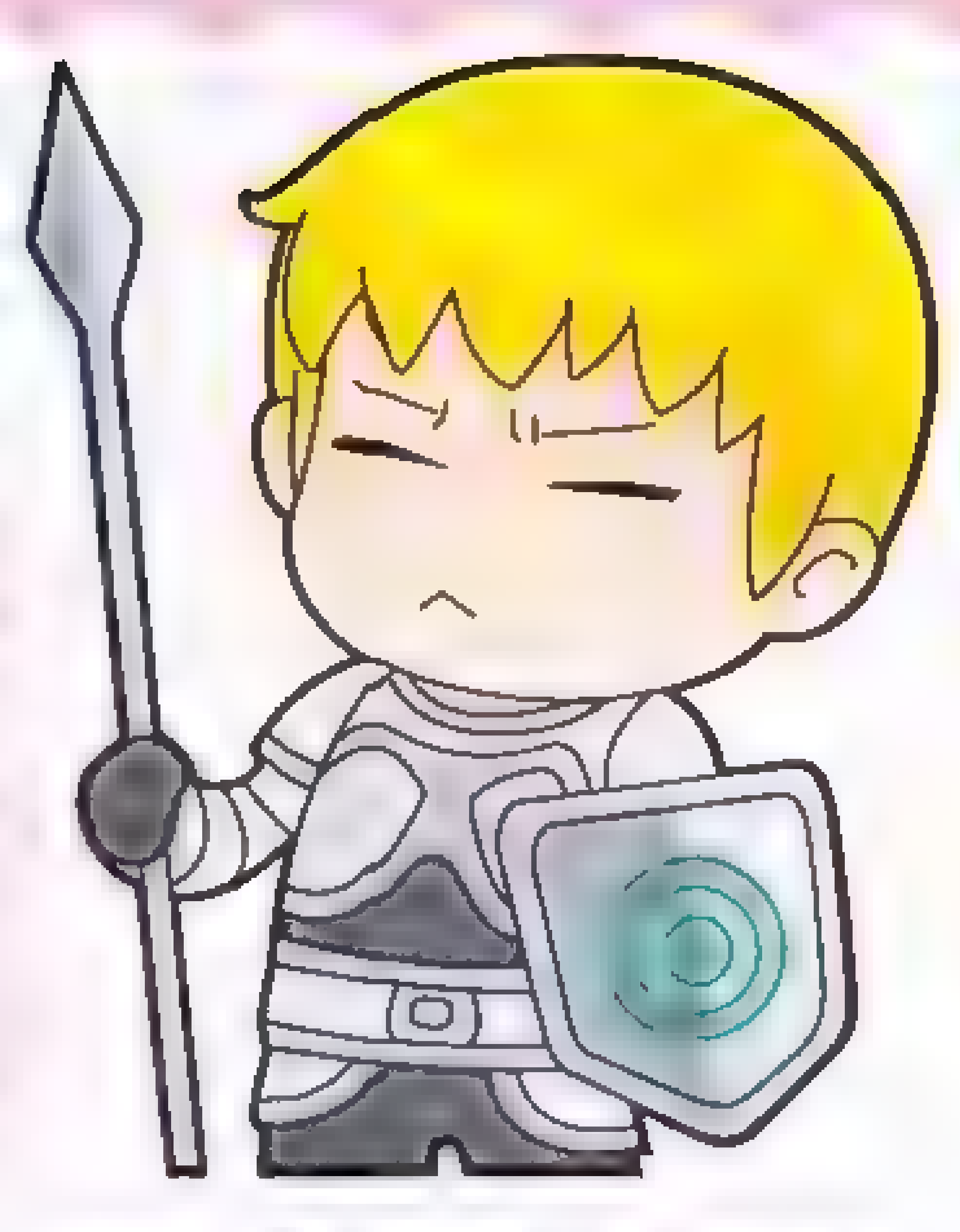
杭州 张毅鹏

马修：这里给张毅鹏玩友及所有读者解释一下，我们每辑收到的读者来信非常多，然而"掌门人"版面有限，因此读者来信都无法登出来。不过请大家放心，你们的来信小编都是看过的。虽然邮局有时是有点那个，不过在张毅鹏玩友这件事上邮局确实是无辜的。

写此信时，风散乱，雨纷飞，心中的矛盾仍未得到和解。"游戏之矛"正指向"学习之盾"，身为将来赶赴"战场"的学生，到底是抬起矛还是盾呢？到底游戏与学习呈正相关关系、负相关关系，还是无关呢？不得而知，矛与盾仍在纠缠。

广东 李东顺

雷伊：矛与盾既可以针锋相对，也可以相辅相成。如果在战场上只有矛没有盾，那么虽然具备了攻击性，但防御却得不到保障。同样的，游戏与学习也并不一定非要放在一个对立面上，在抓住学习这个大前提下，适当的游戏也可以帮助我们缓解紧张的情绪。在这里我就不讲什么"寓教于乐"、"通过玩日文游戏可以帮助学习日语"等之类的漂亮话了，一切还得看一个"度"，否则当你的"游戏之矛"真的将"学习之盾"戳穿时，那可真是追悔莫及了。



各位小编，你们好，这是我第一次给你们写信，也可能是最后一次给你们写信了，因为本人高三，正忙于冲刺高考，和《掌机王》已经相识5年了，3年前的我忙于中考，现在我却忙于高考，再鉴于本人成绩不怎么理想，于是乎，本人决定在家闭关修炼数学，外加英语、语文、历史、地理、政治，争取在思想文化方面做一名四有新人。但本人也想在主机拥有方面做一名四有新人，现在只差PSP和NDSL，希望这两个可以靠《掌机王SP》中奖来实现了（抽奖还是要坚持的）。三年前中考我因受《掌机王》第九辑中《口袋妖怪 火红》的影响，创造了奇迹，从本市一所不怎么好的中学考上了本市仅次于重点高中的中学，在这次高考中，本人希望再创奇迹，在这里，我为自己加个热血，再对选择题加个必中，最后为天下的考生和掌机玩家加上祝福和幸运……

厦门 庄鸿莺

马修：祝庄玩友在思想文化和主机上都能早日成为四有新人。

LIKY：虽然不知道《口袋妖怪 火红》和中考有什么关系，不过还是在此祝你及所有即将中考、高考的朋友们能创造奇迹。

《机战W》果然很火，最近很多读者在来信中都给自己给别人加努力、热血、必中、祝福……

亲爱的小编们，你们好，我是一名有钱的读者，俺想告诉小编一件有趣的事（其实是恐怖的事），俺最近梦到俺最终没能抵抗得了PSP的诱惑（我是标准的任饭），便倾尽荷包里的所有票子将PSP抱了回来，尽情玩弄一番后，便将其与俺可爱的iDSL一起放入一个铁盒子。哪知第二天打开铁盒子时，恐怖地发现PSP和iDSL都被水淹了，最后我女朋友承认是她干的，原因是我玩游戏而冷落了她……至此梦醒，由于梦过于真实，致使我醒后第一件事就是检查我的荷包和DSL是否纯在，所以，在此我提醒众小编，有女朋友的千万不要因为游戏而冷落了她，否则……

海口 dklx

马修：呵呵，果然是噩梦，看来你已经知道自己对女朋友比较冷落，明知这样不对却屡屡抵抗不了游戏的诱惑而继续冷落，所以才愧疚吧。大了后玩游戏确实不能像小时那样无忧无虑了，毕竟生活中需要考虑得还有很多，以后多注意就是。至于小编的女朋友嘛，基本都跟着小编们玩游戏的。马修给你个建议，与其在女朋友和游戏面前两难，不如把女朋友也带进游戏，个人推荐《新超级马里奥》，很多女孩子都抵挡不住那夸张的超大个马里奥的。如果连这个都吸引不了她，那就用中文版的《右脑达人 爽解》好了，"大家来找茬"类的游戏上手相当快。

小编们，我可是《掌机王SP》的铁杆粉丝，但却没寄过几次信。原因在于没有太多的时间写，并且寄了也不一定会刊登。有一次寄了一封信还画了画，却理都不理，这应该先批评LIKY和马修。不管这封信中不中奖，只是希望能在《掌机王SP》上看到小编们读我信后的感受。

北京 田京伟

就像马修所说，读者朋友的来信我们都有看，只是因为页数限制，不得不把许多看信后的感受留给自己，少部分分享给大家。因此，还是欢迎大家能给我们来信交流——马修和LIKY呢？

马修&LIKY：我们在低头接受批评呢……

前几天小生加入一个北京的PSP玩家QQ群，没过几天群里就组织团购，一台PSP下来才1680，可是[illegible]几天[illegible]里张贴声明，[illegible]他并没有直接[illegible]，而[illegible]有人[illegible]他，那天团[illegible]的人[illegible]PSP全部900多元[illegible]的[illegible]机器，这事引起了[illegible]大波，而[illegible]确有此事，并且[illegible]成[illegible]了[illegible]把二人踢出了群。但他们又另起炉灶，再名建一个群，还[illegible]并且在本[illegible]人身攻击——小[illegible]，不知是否[illegible]上看看，借助于[illegible]的力量，一定要[illegible]清这件事，不能让更多的人受骗了。

马修：看了你的来信后，我特意去趟百度的PSP吧，不过相关的帖子似乎早就被刷没了。这种事也算是网络高度普及后新的行骗行为吧。骗术也是随着社会及科技的发展而发展的，想要防止被骗，只有两点：一是不贪小便宜，二是加强自身的知识积累。就拿这件事来说，购买PSP是笔不小的开销，无论团购还是个人购买，一定要自己挑好，绝不能为省一点钱而把一千多元托付于不太熟悉的人。事情既然已经发生，如果确是店家和组织者合伙行骗，并且有确凿的证据证明团购的机器确实是翻新机，那么受骗者可以将此事诉诸于法律。至于把这件事搞清楚，远在深圳的小编真的是爱莫能助了，不过为了提醒广大读者，还是将这封信登出来，谁懂也不如自己懂，买时还请各位亲自去挑——另外，这位朋友的字不错，好像是魏碑体吧，只是辨认起来实在困难，因此各位朋友写信时，用正楷中规中矩地写就可以了，毕竟在信中明确传达您的意思才是写信的最根本目的。

我是2005年11月买的NDS，班上很多同学都知道我有台掌机，而与我有共同语言的只有一位甲同学，也是他推荐我买掌机的。去年7月左右，甲同学跟我借NDS玩，我答应了，于是带到了班上——没想到男女通吃，我觉得众乐乐也不错，就让他们玩了。甲同学还我后，一位平时和我关系还可以年级排名前30的乙同学又找我借，本来说借两天，但因为充电器也借过去，所以此君玩了一个多月才收手，拿回来后发现NDS扣了许多HP，更倒霉的是接下来的月考乙同学考砸了，我们班BOSS对他刨根问底后，竟然怪到我的头上，说我误人。这让我郁闷了好几天——哪有人发神经拿手上的掌机硬塞给别人的？唉，都怪我交友不慎，各位玩友都注意吧，这比贼都难防

湖南 李佳龙

马修：看来李佳龙同学被朋友出卖了哦，同情一下。不过也不是什么原则的问题，也就不必太计较啦，因为玩伤了感情就不好了。

英明神武、潇洒风流、博览群书、身手敏捷、黯然销魂、百世流芳、千载难逢、冰雪聪明、饱经风霜、不卑不亢、胸怀大志、盖世无双、不拘小节、天下无敌、不畏强暴、宇宙威龙、才华横溢、人见人爱、车见车载、啤酒见了打开盖、前无古人后无来者的小编们，你们好，这是我第一次写信+投稿，请多多包含。我有几个问题想问一下：①55辑"口袋光环"中的MV欣赏《Heavenly Star》简直就是神曲，请小编介绍一下歌曲。②我到寒假就会买PSP了，所以想问最新版本的PSP能不能看PMP AVC格式或其他格式的电影。③小编们有没有人同我一样喜欢NBA、动漫（日美）、游戏（也包括家用机和电脑）、音乐（欧美）？

山东 张宇

马修：连宇宙威龙都出来了，你这恭维可真够长的，就差"永垂不朽"、"与日月同光"了……下面来回答你的问题。①《Heavenly Star》就出自《Lumines II》啊。②寒假时PSP会更新到什么版本，增加什么功能，目前还难以预测，不过PMP AVC作为一种自创格式，以后官方的新版本固件也基本不会支持这种格式。③都有的。另外，你的投稿还可以，但略显平淡，如能再重视一下主次分布及细节描写，效果会更好。

米格："前无古人"就不做评论了，但不能"后无来者"啊……

尊敬的小编同志，你们好！首先祝《掌机王SP》越办越好，越办越火。我在上海当海军，平时就是训练执勤，没有机会与小P接触，所以只能看《掌机王SP》解渴了。不过一到周末休息的时候，便三三两两亮出自己最爱的小P，打开Wi-Fi进入集会所，开始我们的《怪物猎人》之旅——生活中是战友，虚拟世界中还是战友，战友的感情能不深吗？自从挚爱之作《怪物猎人 携带版》发售至今，我身边的猎人队伍迅速壮大，我们很多人都融入到了猎人的世界里了：时不时从背后蹿出一人，做出吐毒的样子、雪狮子被打腿瘸的样子，怎么就没有人模仿金狮子发怒时的发型呢？

上海 郑俊杰

LIKY：很高兴我们的《掌机王SP》能给各位"解渴"，我们会更加努力。

马修：我个人对海军部队并不是太熟悉，不过你们在周末休息时还真是有趣哦。

《怪物猎人》果然是神作。

看了[illegible]人和小编介绍，发现小编们好像不少都离公司很远哦，为什么不住得近点呢？小编们的工作已经很累了，干嘛还要[illegible]委屈自己？难道[illegible]车上可以打掌机的那一小会时间吗？望编辑们为读者着想，不要住得太远，以便能休息得更好

中山 林晓玉

米格：住得远的都是会精打细算的人，在公司附近租房子很贵的。

马修：先感谢林玩友的关心了。其实说来道去还是因为住得便宜。唉，房子如果能像PSP、NDSL那样随身携带就好了。

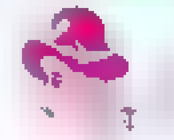
紫枫：除非你变成蜗牛。

小编们好，我现在要向你们介绍一位全世界最可怜的掌机玩家。此人先有一GB，结果被他爸一个强大的“摧骨掌”打成两半。接着又有一个SP，在一次150cc的奥运赛车比赛中，只因为得了第二，一气之下往桌上一扔，竟然“粉身碎骨”。又用了两年时间的压岁钱买了PSP，但被爸爸发现，从6楼扔下，当场“倒地身亡”。此后，他只能去黑店玩包机，结果一个月之后，这家店就在电视上曝光倒闭了……此人就是我（100%真实）。现在我每天啃面包，吃萝卜咸菜，从早饭中省出一点。一天三块，要多久才能有PSP啊？

上海 李文裕

米格：小伙子，想开点吧，套用小编们间流行的一句话，“人生总是这样的”。

你没有抓住问题的关键，要是能让父母理解了你的兴趣爱好，也许就不会发生那么多悲剧了。



好可怜的孩子哟。

本人于2007年某月某日，得知我附近已有3位朋友以迅雷不及掩耳之势买入了3台NDSL，每人像是1700多一点。悲伤之余不禁仰天长叹：“为什么世界上除了我之外没有一个穷人？”每每看着他们联机《马里奥赛车》、《马里奥篮球3对3》，我的心都碎了。不过我相信“天无绝人之路。”终于，在我的死缠烂打之下，父母给我买了一台PSP。但是，问题又来了——没人跟我联机。一想只能自己一人去打那些恐龙，不禁悲从中来。不过我又想起一句：“Nothing is impossible.”果然，在我的引诱下，又有俩同学买了PSP，前途一片光明。

北京 [illegible]

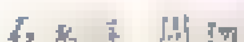
胧月：NDSL 1700？买贵了吧，唔，除非《马车》和《马里奥篮球》都是Z版……好吧，为什么世界上除了我之外没有一个穷人！

马修：我看见了孔老夫子的泪……

玩友的画

这张画是一位读者在一个月前就已经投过来的，现在画虽在，然而作者的名字找不到了……对不起这位读者了。马修要说的是，你的风格很诙谐，起码我个人很喜欢这种风格。另外，你的小编背影画得都蛮有意思的

各位小编，你们好，我给“掌门人”提一个意见吧，“掌门人”里小编们的Q版头像还不错，但是表情不够生动。尤记得马修曾经那阿布般龇龇的表情，还有雷伊一总是喜欢讲道理，太严肃了不过如果给这个讲道理的家伙加个“囧”字的表情，那就非常精彩了，是不是？至于其他人，我还没想起来



马修：说起来，当时的画师还是有意想把本人画成阿布脸呢，但是怕本人不愿意，就一直遮遮掩掩，后来有一天我告诉画师说可以把我马修画成阿布脸时，画师当时差点没乐昏过去。

雷伊：我……真的很好讲道理吗？

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第[illegible]、13、14、15、16、17、22、23、24、25、26、27、31辑，以上每辑定价为[illegible]元；《掌机王SP》第[illegible]辑，每辑定价[illegible]元；《怪物猎人 携带版 2nd 完全攻略本》，定价[illegible]元（以上邮购[illegible]）。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020，请大家写清自己所要购买的辑数和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与服务部用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

大家也可登陆levelup书刊区进行网上邮购，网址：http://www.levelup.cn/book/

继续期待大家的意见和建议

大家有什么意见和建议，可以用以下任何一种方式联系我们：

平信及Email地址请参看邮购信息。

论坛：登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的“《掌机王SP》最新动态”帖子里的“意见收集帖”中提出。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》继续欢迎大家踊跃投稿，在你欣赏他人文章的同时，是否注意到自己的努力，究竟有多少水平，有没有天赋，只有试了才知道。《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿，欢迎大家积极踊跃投稿：攻略秀解、研究中心、人热略技、专题企划、口袋剧场、玩转PSP、玩转NDS、硬软综合站、幽默剧本、集图画稿、掌机王自由谈、专区的所有各个专题、封面、热血殿堂、超级玩家。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，玩转NDS、玩转PSP及硬软综合站都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

平信及Email投稿地址请参见邮购信息。

来稿请注明投稿字样及所投栏目名称。

栏目主持 米格

[转帖] 网络超经典语录节选

楼主 co'azeus

http bbs eve up cn bbs [illegible] asp Board D=12& D=42 895& eply D &sk n 1

[illegible]

第6楼：Die_Gold_des_Rein

[illegible]

第7楼 [illegible]

我不是……的人，但……起来 [illegible]

第20楼 WS [illegible]

[illegible]

第21楼 sunny2 2

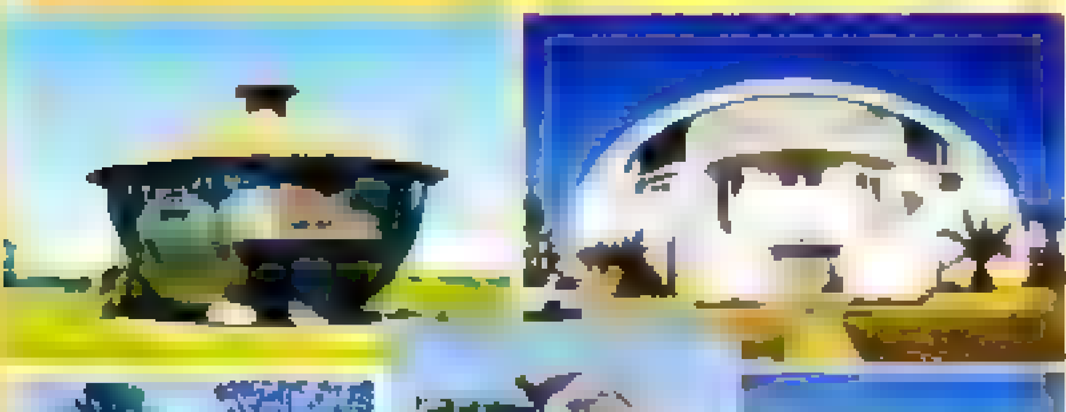
这个世界上 [illegible] 个人，[illegible]

这个是电影《[illegible]》的台 [illegible]

[分享] [illegible]

http: bbs levelup.cn bbs dispbbs.asp?BoardID=12&ID=422302&replyID=&skin=1

楼主：一个坏人



第2楼 [illegible]

我退休之后要到西欧某个小镇 [illegible] 住在这个屋子里 [illegible]

第3楼 [illegible]

白的那个 [illegible]

第15楼：[illegible]

手，太强了。住在鞋子里面不会有脚 [illegible]

第22楼 一个坏人

等我有钱就买一间

第27楼 [illegible]

[illegible]

文 米格

秒速5厘米

秒速5厘米 Byosoku 5cm
监督：新海诚
声优：水桥研二、近藤好美、尾上绫华、花村怜美
类型：动画
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/PMPAVC/DPG2
影片大小：52MB

死亡笔记 最后的名字

死亡笔记 最后的名字 Death Note The Last Name
导演：金子修介
声优：藤原龙也、松山健一、户田惠梨香
类型：动画/悬疑/推理
对应机种：PSP/NDS
影片格式：480MP4/PMPAVC/DPG2
影片大小：145MB/159MB

关注业界风云变幻，畅谈苦乐游戏人生，热点大家谈，欢迎大家参与讨论，用你的见解来点评焦点事件，用你的分析去展望市场未来！

"今天，让我们来联机"

联机是掌机的一个很重要的功能，本辑就请各位玩家来说说您的游戏生活中关于联机的种种话题，如您怎么看待掌机的联机？以及您周围掌机玩友多不多，最近大家都在联些什么游戏等等所有和掌机联机相关的话题。

对于掌机的联机，最重要的就是简单，并且相对应的游戏软件也能很好地提供这一支持。在NDS上联机的佳作莫过于《马里奥赛车》和《PM》，PSP上的当然就是众所周知的"《MHP》系列"了。

联机嘛，当然还是独乐乐不如众乐乐啦！

我觉得呢，联机能大大提高对一个游戏的精通程度，比如最近还经常联的《JUMP终极明星大乱斗》，如果和电脑打的话永远也提高不了，最多也就是完成个收集率，和人联机后才真正学会了如何拼满高格学会种种连续技……

以我的情况看来，PSP和NDS的联机在很大程度上在于能否在身边找到一个和我一样对某个游戏有兴趣的人，找不到的话就只能自己独乐乐了。

和一群朋友联《应援团》和《马车》的热闹场面仍然记忆犹新

我有一台NDSL，但周围能联机的朋友少，只能上Wi-Fi玩。《马车》是人气最旺的游戏之一，大家都抢着我的机器来玩　有几个还练就了直漂的功力，不过动员他们买机没有成功，有时候真希望能有一个志同道合的朋友一起联机，像最近一直在玩的《迷失蔚蓝2》真的很想知道多人模式怎么玩。

我周围没联机的朋友，上Wi-Fi又被人虐，好不容易表弟买了台GBA SP，想和他联GBA，他又高三了。

想一想，NDS买回来，还没和朋友联过机呢，《口袋》的PM累死练到100级，只能打战斗塔，555555555，想念啊，

我对联机没什么兴趣，游戏比较喜欢自己一个人玩，确切地说，应该是我不喜欢当着别人的面玩游戏，而且我也看过同学联机，那些人平时自己玩还好，一联机马上变得情绪激动动作夸张，声音也大，难看死了。

《DQ Ⅸ》出来之后一定要入手个Wi-Fi网卡，单人有时真的很无聊，独乐不如众乐乐啊

基于掌机的便携性，要实现2P或者3P甚至4P的方便性要远远高于家用机，PSP上的《MHP》和NDS上的《MK》就是最好的例子。

任天堂的联机转变：数据线－红外线－无线RF连接器－DS自带无线连接－Wi-Fi，科技的发展，促进了游戏的转变，从单纯的GB《口袋》间的交换　到GBC红外记步器的互动，GBA的1卡多人，再到现在的全球Wi-Fi，任天堂创造的简单促进了全球玩家的互动。

我们这个地区找不到人和我联机呀。

为了联机，我买了一台NDS和一台iDSL，和人家联。

残念啦，我周围的玩友很少人会有时间去联机的，想起上次联机都只是《马车》和《死神》，当时那个爽啊，四人联起来很兴奋的，但是现在大家都没啥时间联机咯。至于Wi-Fi，很少上，毕竟是要在现场玩才会有感觉嘛

上学时，在公车上和同学联机；在家里，和表弟联机。要不是联机，我连《PM》那493都收不齐！

1+1＞2

上课跟同学连《MHP2》，一边躲龙一边躲老师……

没有太多时间联机，偶尔下班回来一个人玩玩NDS的感觉还不错

本辑热点话题

《真·三国无双DS 斗士之战》

经过许久的期盼，《真·三国无双DS 斗士之战》终于来了。完全不同于以往的系统，与三国无双系列大相径庭的画面和模式，武将卡收集……想必不少玩家都已经玩了。本辑的热点话题，就请大家围绕着这款游戏，以及这款游戏相关的一切畅所欲言。

参与方式

请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs），在2007年4月19日发布在PSP讨论区和NDS、GBA讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

《掌机王SP》第60辑大奖揭晓 中奖者名单公布!

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电、联系电话 0931 4867606

特等奖 2名 PSP主机、NDSL主机

上海市 金磊

焦作市 张少华

一等奖 MD Max掌机 名 OS掌机 名

贵阳市	陈林	德阳市	王亮	呼和浩特市	张宁
北京市	程毅	重庆市	许方舟	常熟市	赵佳
宿迁市	苏晶良	武汉市	曾吉		

二等奖 NDS烧录卡

沈阳市	鲍博	广州市	江林远	乌鲁木齐市	杨瑞宁
兴宁市	陈瑜杰	上海市	李卿	宾阳县	杨政
南通市	敖华	包头市	刘喆	惠州市	叶维毅
昆明市	段俊松	太原市	卢奕杰	辽阳市	丁孟淳
北京市	高鑫	阜阳市	罗森林	安吉县	张家丁
上海市	赵隽	石家庄市	王勋	昆明市	赵飞龙
上海市	谷晨	北京市	王也	广州市	郑嵘
银川市	关德毅	江都市	翁磊	汕头市	郑学浩
厦门市	郭毅松	博白县	谢坤光	海口市	钟熙禄
厦门市	洪志仁	深圳市	徐林	无锡市	周智意
苏州市	黄钟琪	衡阳市	邬平	北京市	周雅楠
朝阳市	李诺维	天津市	杨帆	重庆市	方飞

三等奖 北通、黑角PSP周边

韶关市	陈理新	江门市	阮鸿庆	永康市	杨剑
上海市	单莹莹	合肥市	沈国庆	北京市	杨思远
广州市	万晓乐	福州市	翁武钿	天津市	张鹤
莆田市	李云龙	罗城县	谢秀适	嘉兴市	张俊刚
抚顺市	刘岩	上海市	刚戈	齐齐哈尔市	张强
柳州市	吴洲	广州市	徐庆	临海市	郑亚奇

姓名：王民玉　　昵称：梦梦
性别　女　　年龄　16（够LOLI吧！）
拥有掌机．NDS
喜欢的游戏：《马修大冒险》《米格战记》、《软饼干斗雷伊 琉璃统领者》。没有玩过吗？太OUT了！
地址　广东省湛江市赤坎区32号
邮编：524000
Email：wangminyu2008@126.com
QQ：286349896
想说的话：编编啊，上面的内容都是说笑的啦，不要见怪哦，海纳百川嘛。原谅我的话就寄个PSP给我就好。

昵称：洛水流殇
性别：女
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《鬼泣》、《怪物猎人》
地址　上海市杨浦区国权东路99弄17号701室
邮编：200433　　QQ：463825375
想说的话：我想和《MHP2》醉生梦死。

姓名：田厚　　昵称：宋兵乙
性别：男　　年龄　20
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《恶魔城》
地址：武汉市东湖南望山东湖路附15号1号楼233
邮编：430074
Email：ksylbb@163.com
QQ：285933234
想说的话：喜欢汉化的一起聊心得，喜欢音乐的一起聊人生，喜欢NDS的什么都聊！

姓名：张永刚　　昵称：仙剑zyg
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《恶魔城》、"《传说》系列"
地址：徐州市彭城中学高一（4）班
邮编：221600
QQ：461119639
想说的话：玩掌机的朋友都来加我QQ给我写信吧！祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：钟明华　　昵称：KID
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏《牧场物语》、《口袋妖怪》、《恶魔城》、《机战》、《马车》
地址：上海市长宁区威宁路赵巷七号
邮编：200336　　电话　13761055867（信息最好）
QQ：562813636
想说的话　和我有相同兴趣的朋友请加我QQ，发信息也行。

姓名：周禹　　昵称：圣
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《MHP2》、《恶魔城》
地址　江苏省南通市崇川区将军二园26幢301室
邮编　226001
Email：www.zhouyu199211301130@126.com
QQ：734366379
想说的话：夕阳西下，PSP在天涯！

姓名：孔祥　　昵称：怒问天
性别：男　　年龄：20
拥有掌机：GBA SP、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《龙珠》、《黄金太阳》
地址：江苏省南通市港闸区秦灶街道费桥村十九组13号
邮编：226001　　电话：0513－85660132
想说的话　希望再来一台PSP让我实现联机的梦想。

姓名：谢心悦　　昵称：雷炎
性别：男　　年龄：14
拥有掌机　GBA SP、NDS
喜欢的游戏：《恶魔城》、《口袋妖怪》、《火影忍者》
地址：无锡市江南中学初一
邮编　214000
想说的话：我看了《掌机王》上的《MHP》攻略，很想玩一玩这款游戏，可惜没有PSP，请众小编们圆我这个梦想吧！

姓名：张毅鹏　　昵称：基拉大和SP
性别　男　　年龄：16

拥有掌机：GB、GBA、PSP
喜欢的游戏：ACT、FPS、SLG
地址：浙江省杭州市上城区茶亭弄23号1幢402室
邮编：310016　　电话：0571　86049219
QQ：289588479
想说的话：有了PSP，我们的明天会更好。

姓名：罗凯升　　昵称：四夕水羊

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》《火影忍者》
地址：浙江省温岭市温岭中学高一（25）班
邮编：317500　　QQ：297334653
想说的话：如果能看到我的话，那就来信吧，网门。如果是同地区的朋友就先来信后会面GAME吧

姓名：孙道俊

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB、GBA SP、NDS、PSP
喜欢的游戏：《传说》《口袋》《火纹》
地址：武汉市解放大道1409－16号
邮编：430000
Email：sundaojun900919@163.com
电话：13507148885（只收短信）
想说的话：想交到一个身处武汉，爱游戏及COSPLAY的朋友。

姓名：阮鸿庆　　昵称：rhq

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》《黄金太阳》《马车》《机战》、《口袋妖怪》、《塞尔达》
地址：广东省江门市新会区会城育才路104座702号
邮编：529100　　Email：rhqhome@gmail.com

QQ：284527698
PSPXH猎人群：10486816
想说的话：希望中部NDSL，对《MHP2》有兴趣的新会玩友请加入PSPXH猎人群，让我们一起狩猎。（其他地区有兴趣的玩友也可以加入本群。）

姓名：李黔　　昵称：掌机迷

性别：男　　年龄：10
拥有掌机：除PSP和NDSL都拥有过
喜欢的游戏：无数
地址：贵阳市云岩区滨河路罗汉营9号1面
邮编：550001　　电话：8126271　13195112700
想说的话：我就缺PSP和NDSL，希望小编成全我的梦想

姓名：汪承佳　　昵称：卧龙

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《天地之门》《Sonic》《地牢围攻》《极品飞车》、《圣女贞德》
地址：江苏省徐州师范大学泉山校区220信箱
邮编：221116
Email：472872496@qq.com
电话：0516　82846035　　QQ：472872496
想说的话：快乐是属于大家的，大家快乐才是真的快乐

姓名：李若帆

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《口袋妖怪》《光明之魂》《机战J》
地址：上海市闸北区保德路525弄9号202室
邮编：200435
QQ：471710204
想说的话：喜欢动漫和掌机的玩家都加我QQ哦！

群创建史：

从前有一个魔王，他带领着他的得力军师以及众多将领们打下一片天地，我们现在称做大连DS之家，而就在大连DS之家的隔壁，同样也是魔王城堡的一部分，我们称做大连PSP之家，就在DS之家天下如火如荼地掀起聚会的同时，孪生兄弟的大连PSP之家同样正在……大连PSP之家火力全开，面向大连本土以及国内要入手和已经入手PSP的玩家，张灯结彩热烈欢迎XD！

群活动：

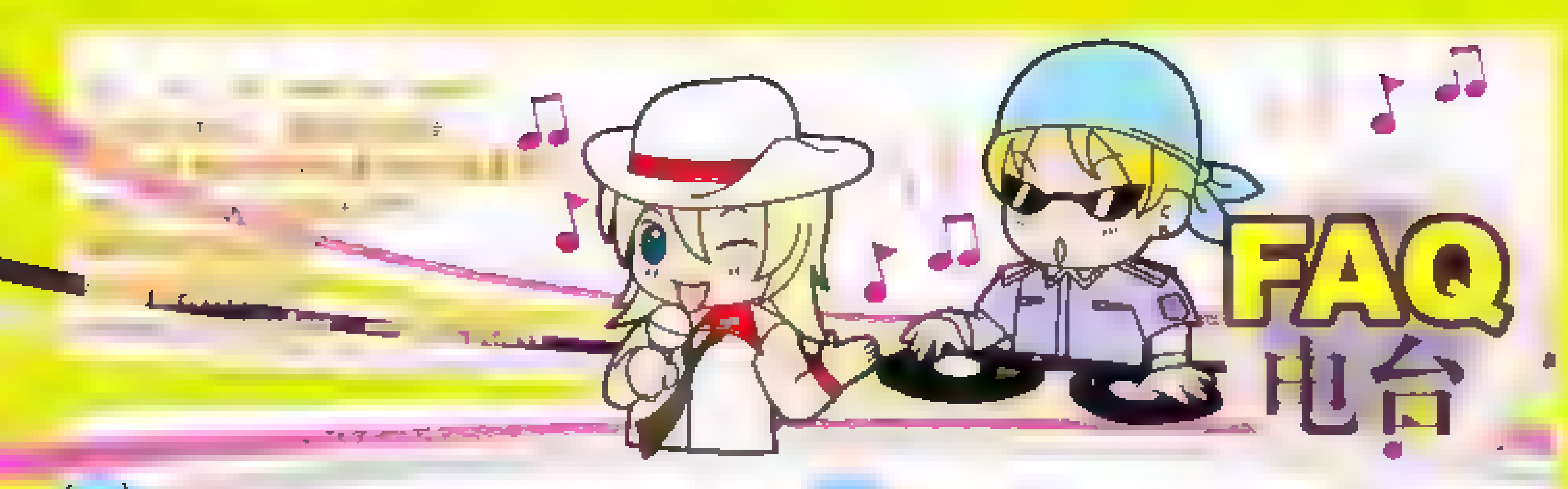
组织掌机爱好者的交流活动以及大连本土的掌机大小规模聚会活动

群特点：

游戏达人○有的是

群表情：

我们的口号是　　0
布鲁布鲁咩拜



Hello，各位读者大家好，我们本编的"FAQ电台"又要开始直播了，各位听众朋友们别忘了关小耳机的音量，小心我们栏目劲爆的内容吵到您身边的老师同学（此句为暗语，请大家自行解读）。好，那我们首先来解答一个来自沈阳吴东南读者的问题，他想知道平时我们所说的PSP型号究竟是指什么。中文果然是博大精深，一般来讲，JS卖给大家PSP时，大家都会询问其型号，老板则回答是1.50，这时被我们误称为"型号"的实际含义是指PSP的固件版本。而有的店商回答TA—082，则说明这时"型号"是指主板型号。如果JS回答说日版，那说明他所指的是PSP区域版本。小小一个型号，就能举出三种，大家问的时候还是要细心一些啊。

FAQ电台：本期附送第三弹名"游戏先锋"中文版首播，本次演员人数达到系列之最，《游戏机实用技术》《掌机王SP》以及[illegible]网站的[illegible]小编[illegible]

下一则问题是来自河北的刘嘉熙同学向我们致电询问说，一些JS说现在硬降不用拆机，用一种什么机器直接把系统传进去，是真的吗？这种方法米格到现在都没有听说过，不过根据米格的理解，如果把其中的"一种什么机器"理解为电脑，那么这种方法不就是软降嘛！如果不拆机，就不能取出Flash芯片来强行写入固件，当然就不能算硬降了。而且说实话，这种说法的欺骗度比较大，估计就是通过软件降级而已。

接下来是广东的读者小Figer询问，小P如何才可以播WMA音乐文件。PSP官方固件系统虽然很早就支持了WMA播放功能，但必须要上网激活才可以。这里米格推荐大家使用3.03OE—A'自制固件，因为它可以无需上网就激活WMA播放功能。OE安装完成后，按住R键开机进入修复界面选择倒数第二项"Registry hacks"按×键进入后，选择"Activate WMA"即可激活该功能，之后只要是放在记忆棒的PSP\MUSIC文件夹下的WMA文件就都能够识别到并且进行播放了

喂，你好，是米格吗？我是来自广西的读者谢杰，我想问一下TF卡是不是降价了？为什么我们这里1G的Kingston居然还标着280元呢？"你好你好，我是米格，我是米格，你目前所处的位置在一家黑店，请速速撤离，请速速撤离。根据米格调查，目前行货日产芯片的Kingston标价应该在百元以内，所以请各位读者购买时一定要多加注意，如果本地价格太贵，可以上淘宝网去找找看，一定能够买到一款物美价廉的产品。

FAQ电台：[illegible]自从上《MHP2》以后，[illegible]发现了[illegible]的[illegible]技巧，其实嘛……都[illegible]是从各大论坛上看来的[illegible]

来看一则关于《MHP2》的问题，死忠读者李安东来信说PSP版《MHP2》发售后，他都密切关注着，他想问一下，就是单人游戏能不能将村长和集会所的任务全部通过？难道还是说只有联机才能通过？由于身边没有电脑，上不了KAI，而身边的朋友也都无PSP。其实饼干个人感觉本作村长模式和集会所的★1～★5难度都没有前作高，如果李读者有前作的基础那相信没什么问题。只是集会所里★6～★8的上位任务中与古龙相关的讨伐委托会比较困难，单人挑战的时候多以击退为目标。

下面来看曹翔玩友的一系列问题。"1 PSP中很多游戏都是日文、中文的，玩起来有一定困难。

掌机王SP THE KING OF POCKET GAMES
3DM-SM

那么能否告诉我，PSP都有哪些汉化度较好的游戏呢？推荐几款吧。2.PSP与NDSL在接下来的两年中，会否大幅降价呢？若降能降到多少钱，能不能把一些必需周边的价目表给我？拜托了。3.NDSL和iDSL到底有何区别？”其实目前汉化程度较高且自身素质不错的游戏推荐《女神侧身像 蕾娜斯》、《怪物猎人 携带版2nd》、《互动剧场》、《乐克乐克》。另外如果对PS模拟器感兴趣，《异度装甲》也是不错的选择。（饼干：以上游戏都是胧月推荐的，不关我的事……）2.价格的问题不太好说，不过大幅降价应该是不会了。如果你要玩ISO或ROM的话，目前PSP必须要配的也就是记忆棒（2G棒190元左右，4G棒370元左右，贴膜40元左右，引导盘80元左右，正版游戏也可）；NDSL要配的烧录卡（300元左右，贴膜40元左右）。当然你也可以额外花几十元买个硅胶套之类的保护周边。3.iDSL拥有中文界面，并且神游公司对应iDSL的游戏无法在NDSL上运行。

1	from Japan	外出次数6次	○[illegible]→2 ×无视
2	ごめんなさい	外出次数7次	○力になる ×力[illegible]
3	[illegible]	外出次数12次	○[illegible]→4 ○[illegible]→5 ○时代剧→6
4	[illegible]	外出次数[illegible]次	[illegible]
5	[illegible]	同上	[illegible]
6	时代剧	同上	[illegible]
7	日本の料理	外出次数[illegible]次	○[illegible]→8 ○[illegible]→9へ ○おそば→[illegible]
8	[illegible]	外出次数9次	[illegible]
9	[illegible]	同上	[illegible]
10	[illegible]	同上	[illegible]
1	[illegible]	外出次数24次	○[illegible]→12 ○日本→13へ ○[illegible]→14
12	[illegible]	外出次数25次	[illegible]
13	日本[illegible]	同上	[illegible]
14	日本とアメリカ	同上	[illegible]
15	自分の夢	外出次数30次	○自分を[illegible]→16 ○[illegible]→17 ○自分[illegible]→18
16	私が好きな場所	外出次数31次	[illegible]
17	忘れてください	同上	[illegible]
18	自分を信じて	同上	[illegible]
19	文字[illegible]意味	外出次数36次	○男の子[illegible] ×メールを送らないで
20	ごめんなさい	外出次数42次	なし
21	彼女[illegible]	外出次数48次	○彼女[illegible]→22 ○STEADY→23へ
22	彼女[illegible]せん	外出次数49次	[illegible]
23	steadyの意味	同上	なし
24	学校の伝说	外出次数54次	どちらも○
25	もしかしたら	外出次数60次	なし
26	あなたのこと	外出次数66次	○会ってみたい ×メールフレンド→28へ
27	今度会[illegible]		○OK ×[illegible]めん→29
28	メールフレンド		なし
29	[illegible]		[illegible]
30	最后のメ[illegible]ル		○书 ×书[illegible]

最近一直在玩《心跳回忆GS 初恋》，想问下里面的新人物是谁？是隐藏人物吗？怎么才能追到他呢？提这个问题的是个游戏MM哦！想必有NDSL的游戏MM都在玩吧？HOHO！就此问题，饼干请教了也在偷偷玩该作的琉璃。（琉璃：什么叫偷偷玩。－－b）本作中新加的角色是天童壬，不过他并不是隐藏角色。想要遇见他的条件是在第二年4月以后，学力在120以上时独自外出；之后再次相遇的条件是在第二年的考试期间学力在130以上。本作的隐藏人物仍然是海归帅哥苍树千晴。想要获得他的告白必须经常自己一个人外出，然后在邮箱中收到来者不明的邮件时一定要回信。顺利的话就能再第三年的12月收到“最后のメール”。在没有达成其他男生的告白条件的情况下回信就能得到苍树千晴的告白。下面就把来自苍树千晴的邮件和回信要求给大家列下。（详见左表，“○”是正确选项，“×”是错误选项）

来看最后一则问题，上海玩友任天鹏说他自己玩NDS游戏《动物之森》已经一年多了，但依然还有许多要素不太清楚。偶然之间听到网上有朋友说过，给村里的动物寄信的话，他们不仅会回信，有时候还会送你礼物。想请小编们解释一下这到底是怎么一回事？《动物之森》确实是一个相当经久耐玩的游戏，任玩友信中所说的动物们会回信的系统确实存在。由于官方没有给出确切的资料，所以只能在这里列出几个小编们已经经过确认的信息。1．给Maetle写一封名为“I want an apple.”的信，你可以得到一个苹果。2．给Amelia写一封名为“I want an orange.”的信，你可以得到一个橘子。3．给Bella写一封名为“I want a peach.”的信，你可以得到一个桃子。另外，随意给村民写一封带有Exciting、Great和Fantastic单词的信，可以有一定几率得到道具。

天气渐渐转暖，大家可不要因为图凉快而开着空调打机，没听那个谁谁谁说“夏天感冒的都是傻瓜”吗？呵呵，还有就是注意打机时的姿势，不要长时间保持一个不良姿势。好，时间也差不多了，我们下辑再见吧！

小编寄语

◆[illegible]

◆休息日[illegible]《战神[illegible]》[illegible]同事们继续地玩着Wii上的《[illegible]》和《[illegible]》[illegible]心情又慢慢变好了。继续游戏真乃调[illegible]的良药[illegible]受玩家欢迎也是有理由的。

◆[illegible]《MHP2》[illegible]

◆春天非常容易犯困[illegible]

◆某日[illegible]

◆[illegible]梦[illegible]王，自己莫名其妙地被一陌生女子托付了一个小孩。自己竟然糊里糊涂地答应了。[illegible]

◆某日[illegible]路由器[illegible]

◆[illegible]

◆经过三天两夜连续加班冲刺，《MHP2》完全攻略本[illegible]

◆《越狱》第二季终于完[illegible]第一季紧凑和扣人心弦，现在还要拖到第三季。不知道[illegible]。最近开始看另一部[illegible]《HEROS》。看了几集越来越被吸引，喜欢科幻题材的玩家不妨看看。

◆最近忙得有点昏头。昨晚在家煮米酒蛋[illegible]直到GF过来大叫一声才惊醒梦中人[illegible]

◆昨[illegible]现灵感全没了。泪！

◆[illegible]作的《米饼爆笑狩猎生活》已经开播。各位米饼FANS可千万不要错过！

米格

◆[illegible]米饼、技术[illegible]米格[illegible]米格、演员[illegible]米饼[illegible]、晴天、白夜[illegible]米饼[illegible]如有雷同，纯属转载！

★[illegible]

★近来在2D世界里沉得[illegible]

“月啊，我说你也太宅了。”

[illegible]

“加入死死团吧。”

★因为《[illegible]》[illegible]

▲只能过一下瘾了

★因为再次发生截稿前电脑中毒重装事件，不禁开始怀疑[illegible]各有自己擅长的一面……难道要自由选取搭配吗[illegible]

★[illegible]了真正春天温暖的[illegible]

■[illegible]个小时。印象中除了工作需要以及学生时代的[illegible]《真·三国无双3》外，已经好久没[illegible]了。玩的时候心情非常矛盾。在此再度引用你句已经老掉牙的话：“如果以后玩不到这么好[illegible]”

■[illegible]觉看的。一想起其他部门的同事特意跑去各地看《300》就羡慕不已，真是一帮腐败的[illegible]

◆千岁寒

王某人前[illegible]了本书，叫《我的[illegible]》[illegible]看了，忙着截稿

◆[illegible]

自去年接到第一份帐单起，直至现在手头的帐单就没停过，每个月都有好长一段时间，陷入“还剩多少钱没有还”、“这个月还有多少钱可以花”等等即现实又无奈的境地。对于此种情况，某人苦笑一声，举起酒杯说：“我们人生就是这样滴……”一饮而尽

◆克制

[illegible]

随着天[illegible]聚会在[illegible]的[illegible]工作也是越来越多[illegible]会规模和比赛项目，讨论聚会具体事[illegible]一件件事情让人在得气喘吁吁，但又乐在其中。目前天[illegible]聚会活动的城市已经确定，关注我们活动的玩家一定要注意栏目最后的聚会预告哦[illegible]我们的天下聚会[illegible]希望能给天下聚会活动的组织者们一些帮助

我爱联机，我爱聚会

文 Grit

联机，这个词对掌机玩家来说肯定是再熟悉不过了。自从《口袋妖怪》发售，大家都开始通过数据线联机对战。记得当时班级里一半的男生都有GBP，两个人中间拖着一根联机线的情景到处可见。现在想想真是美好的回忆。随着科技的发展，现在的掌机都变成了无线联机，人数也从两人变成多人。自从我买了NDS和PSP以后，经常和朋友一起出来联机。那时我就在思考，能否通过游戏论坛组织联机聚会，让不认识的玩家都走到一起。我自己也没想到，无意中的一个点子，却变成了我的业余工作：联机聚会组织者。在这1年多的时间里，通过组织聚会，我认识了很多玩家，也总结了一些经验，所以想通过这篇文章，让更多的玩家都能体会到联机聚会的乐趣。

仔细回想一下，我第一次参加的联机聚会是在2005年7月，那时经典SLG大作《超级大战争DS》刚刚发售，我一向是"《超级大战争》系列"的铁饭，于是第一时间入手了正版，研究着这款游戏。但是一段时间后，我开始厌恶一个人与电脑PK的感觉，和高手联机对战才是这款游戏真正的乐趣。我开始网上"超战专区"发帖，和其他的上海玩家商量了一下聚会的时间和地点，这就成了我的第一次联机聚会。

既然是第一次聚会，当然有很多有趣事发生，那天大家决定10点钟在市中心集合，没想到还没碰头麻烦就来了。由于平常都是网上聊天的，彼此间都不认识，我在广场找了半天，也没找到一个聚会玩家。就在我手足无措的时候，突然看到有人手里拿着NDS，过去交流了一下果然是来参加聚会的，LUCKY！为了尽快找到其他玩家，我们两个高举着NDS在广场里转了一圈，这招果然管用，好多玩家都看到了我们，不到20多分钟，NDS标示和手机联系终于将所有的玩家都聚集到了一起，PK大战即将拉开帷幕。走了好长的路，终于到了茶坊，大家各自就座，点好饮料，激战就此开始。每个玩家选择了自己擅长的指挥官，注意力高度集中，策划着自己的战术，整个茶坊都被一股紧张的气氛所包围。当时我们旁边桌子的商家在谈生意，受紧张气氛的影响，从本来的大声喧哗变成了窃窃私语，当时我终于理解了"气氛能改变一切"这句话的含义。每场战斗结束后，对战双方都会讨论战斗的经过，茶坊的环境一下子又从安静变成吵闹，随着游戏里的战术而千变万化，所以有时玩家会因为某些不同的意见而争论起来，气氛相当激烈，旁边的客人都以为我们在吵架了！（[illegible]-||）时间过得飞快，还没对战几盘，已经到了傍晚5点了，正当大家都准备整理东西回家的时候，突然发现沙发上竟然躺着一只小猫，真不知道它是什么时候爬上来的，对战时注意力太集中了，都没有人发现，我马上拿出相机拍了张照片，也算是聚会的小花絮吧。虽然这次聚会只有不到10人参加，联机的游戏也只有《超级大战争DS》，但

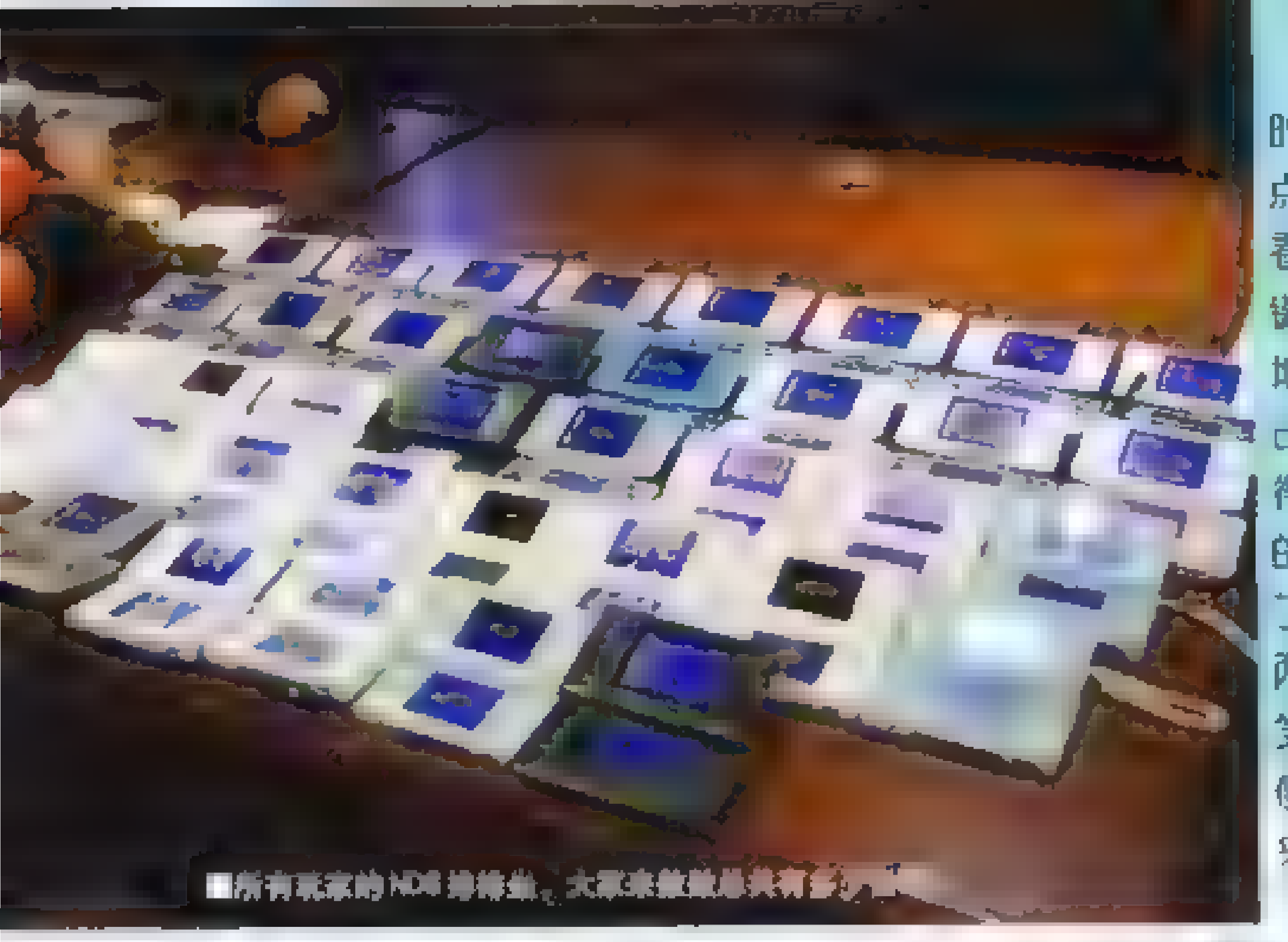
是大家都玩得很开心，体会到了联机聚会所带来的乐趣。

自从这次聚会以后，我对联机聚会的狂热就一发不可收拾了。进入2006年后，掌机热潮终于到来了，上海的大街上经常可以看到有人手拿着PSP或者NDSL。玩掌机的人多了，联机聚会自然也更多了，疯狂的时候几乎每个周末都有联机活动，有时我甚至会一天跑两个不同的聚会。久而久之，我对聚会也有了更多的了解，从一个参与者转变成了一个组织者，目的就是为了让更多的上海玩家都走到一起，切磋交流游戏，成为好朋友。从去年初到现在，我组织了很多大大小小的聚会，不过最让我记忆深刻的，还是今年寒假组织的NDS与PSP的联合聚会，此次聚会的规模之大，人数之多，气氛之热闹，比赛之激烈，给我留下了深刻的印象，直到现在我的脑子里还会浮现出当时聚会的景象。

2月4日，阳光明媚，早上8点我就匆匆出了门，因为今天有我组织的联机聚会，作为组织者，我当然要提前去茶坊，把准备工作都做好。据我所知[illegible]今天也有联机聚会，真的是有点担心，忐忑的一天，9点20分我赶到了集合地点，已经来了将近20个玩家，都是新面孔，老玩家只有几个，卖力的宣传这时体现出了效果，渐渐地玩家都从四面八方聚集到了这里，一眨眼到了10点钟，玩家的人数从20变成了40人，虽然40人的规模我已经见惯了，但是一个好的开始让我对这次聚会充满的信心。不过迟到还是一些玩家的通病，所以我只好先派朋友把这些玩家带到茶坊，等到15分，迟到的少数玩家基本也到齐了，我立即领着援军们奔赴战场。

刚走到茶坊楼下，就听到里面的笑声和喊声此起彼伏，都是联《马车》和《俄罗斯方块》的，气氛相当热闹，我粗略统计了一下，加上直接到茶坊和迟到的玩家，聚会的人数已经达到了60人，还好我预定了整个茶坊，不然大家都要站着联机了。没过多久，聚会就进入了高潮，随便哪个游戏刚开好服务器，就有一堆的玩家加入，一瞬间人数就达到了上限，其他没有加入的玩家马上再开服务器，不浪费任何宝贵的时间，弄得店里的服务员都没时间收茶钱，随着一点时间的配合，聚会的气氛不断地升温，房间里也达到了极点，好在里面没有其他的客人，不然非要投诉我们了。而对我来说，这样的经历已经不是第一次了。除了必联的游戏以外，还有好多玩家联机自己喜欢的游戏，有

■每次聚会都不能错过的聚会全家福。



■所有玩家的NDS排排坐，大家来数数总共有多少[illegible]

一张桌子的玩家就在玩《[illegible]》，[illegible]在下[illegible]《[illegible]》[illegible]的[illegible]。[illegible]是[illegible]人[illegible]大[illegible]，[illegible]4人对[illegible]的游戏。

一[illegible]很就到了[illegible]的时[illegible]了，大[illegible]下来休息，互相交流，顺便帮自己的[illegible]。记得那时茶坊的厨师被我们[illegible]，一下子要烧将近60人的饭，这[illegible]力和毅力的考验。不过好在我已经在这里组织了好几次大型聚会，[illegible]了，所以没过多久饭菜都端了上来，各位玩友[illegible]地上去[illegible]，[illegible]开始了下午的战斗。

由于我邀请了不少PSP玩家，下午的聚会也就开始转移主题了。摆在茶坊中间的一张大桌子上都是在联PSP游戏的，《MHP》、《龙珠Z》、《铁拳》、《VR网球》、《实况》……真的是应有尽有，让我看的眼花缭乱，忍不住也上去摸摸PSP，和朋友联一盘网球，只可惜自己技不如人，马上就甘拜下风，以后要多练习啊。这次聚会最精彩的，还算是最后举行的《[illegible]》和《JUMP超级明星大乱斗》的比赛，比赛都是以分组淘汰的方式举行，每个参加的人都能获得我们准备的奖品。大家都踊跃参加，胜负不是关键，从中体会到比赛的乐趣和刺激才是最值得回忆的。在《马车》的决赛中，每个玩家都是一路漂移，没有一点拖泥带水，虽然有时会被道具所害，但是这么点小问题根本影响不到他们，看他们用手指使劲地搓着按键，一场比赛下来都要不停地甩手来放松，真的是把自己的实力发挥到了极限，值得佩服。最后大家一致公认的高人卡米和云叔分别获得了两项比赛的冠军，看他们两个拿奖品的样子，都是想笑却使劲憋着不笑，装严肃，但是到最后还是忍不住笑出来了，真是太搞笑了。

可惜欢乐的时光总是短暂的，很[illegible]到了傍晚6点，聚会随之落幕。据统计，这次聚会的总人数达到了80人，是我[illegible]参与人数的最多的聚会，这么多人一起[illegible]我还是第一次感受到。不过我认为[illegible]是一个开始，以后上海联机聚会的规模[illegible]人，也希望更多的玩家能参与到我们[illegible]，[illegible]掌机游戏更精彩。

[illegible]《掌机王[illegible]》[illegible]，[illegible]了[illegible]大[illegible]了[illegible]了。这次聚会结束，我[illegible]栏目主持人[illegible]，这也成了"天下聚会"第一辑的专题，很有[illegible]意义。[illegible]在"天下聚会"专区越办越红火，各地的联机聚会都被加入了进来，成了[illegible]聚会的平台。在这里也要感谢[illegible]编辑[illegible]和[illegible]的联系，才能让这个专区办得这么好。

通过[illegible]年的组织聚会，我学到了很多东西，也总结了一些经验，[illegible]假了，肯定会有很多的玩家要去联机聚会，所以我在这里把自己组织聚会的经验告诉大家，希望更多的玩家能加入组织者的行列。

1 聚会[illegible]般分成大型聚会和小型聚会。大型聚会[illegible]年办4次，时间基本定在寒假、五一劳动长假、暑假和十一国庆长假，人数一般在40人左右。中[illegible]型聚会每个[illegible]办[illegible]次，人数[illegible]般在[illegible]人左右，聚会都要根据报名的人数

提前两个星期预订场地，预定的人数一定要多于报名的人数，避免位子不够。

2.尽量在游戏论坛和QQ群里定期宣传一下近期组织的联机聚会，比如levelup论坛“天下聚会”板块，这样可以让更多的玩家加入到聚会团体来。时间长了别忘了去顶一下论坛里的帖子，不要掉到后面。聚会结束后要把聚会的照片和报道发出来，这样可以吸引更多没参加过聚会的玩家。

3.聚会集合的地点要定在市中心交通方便，比较显眼地方。最好不要定在人比较拥挤的地方，因为这样找人比较麻烦。联机地点最好定在离集合地点比较近的茶坊和咖啡吧，最好不要定在快餐店，因为时间太长大堂经理可能会赶你们走。

4.组织者要把聚会的流程提前策划好，集合的时间，联机的时间，吃饭的时间，比赛的时间，结束的时间，让聚会有条理地举行，否则会相当混乱。聚会当中还会有很多突发的事件(比如茶坊停业整顿，我就碰到过一次)，所以聚会前一定要多考虑一下如何应付这些突发事件，随机应变，只有这样才能让聚会办得更好。

5.聚会的当天最好让玩家们带上充电器，还要带几个接线板，毕竟掌机在联机状态下是很耗电的，所以聚会之前尽量不要玩游戏，如果没电了什么都做不了，有笔记本电脑的玩家也可以带来，这样大家就有可以拷贝游戏的工具了，更加方便了。有相机的也可以带来拍照，聚会结束后通过网络传给大家，供大家欣赏。

6.聚会前一定要提醒大家要有防范意识，玩家都要注意好自己的随身物品，毕竟掌机的价值不低，东西尽量不要借给别人，带包的一定要把包放在自己的腿上，以防万一。

最后要说的是，聚会组织者都是很辛苦的，从策划到宣传再到组织，他们基本没有休息过，把精力都花在了上面，为了就是让玩家能够参加聚会，体会到联机的乐趣，当大家在开心地联机时，他们却在忙着安排活动，其实我认为，如果每个玩家都可以帮组织者分担一些工作，用自己的能力为聚会做出一点贡献，那么联机聚会肯定可以办得更好！

整个茶坊都被包下来了，玩家可以自由自在地联机。

五一聚会大行动各地活动预告总汇

北京
聚会名称：“天下聚会”北京TV GAME玩家“五一”大派对
聚会地点：中关村E世界（地下一层）动漫游地带
预计聚会规模：100人
聚会时间：2007年5月6日，10：00至18：00
聚会内容：玩家交流（PSP NDS）竞技比赛 新主机试玩、二手市场
组织群体：北京TV GAME竞技联盟
比赛内容：PS2《WE10》，X360《RR6》，PSP《MHP2》《WE10》《DJMAX》《RR2》 NDS《马里奥赛车》
试玩机种：PS3、X360、Wii
参加条件：20元报名费＋一颗爱游戏的心
报名方法：网络报名、QQ报名、短信报名
联系QQ：方塘845513896
联系QQ群：19060037
联系电话：13810164673

上海
聚会名称：“天下聚会”上海玩友聚会
集合地点：人民广场来福士电视机下
聚会地点：5月4号浙江西路229号3楼吉祥茶房 5月5号24K宾馆
预计聚会规模：120人（5月4日），20人（5月5日）
聚会时间：2007年5月4日（掌机以及次时代主机）2007年5月5日（PS2实况），10：00至18：00
组织群体：PSPSH以及GameSH合作
参加条件：5月4日50元（包括茶水费，午餐费以及活动费用）5月5日30元（不包括午饭）
联系QQ：金色のKIRA368021126
联系QQ群：GameSH（PSP）12726694（NDS）19103671（PS2）38411396
联系电话：13761379869

上海

聚会名称："天下聚会"之上海掌机聚会

集合地点：不认识聚会地点的会员可以在人民广场莱福士的液晶大屏幕下

聚会地点：汕头路66号近西藏中路思得客茶餐李2楼

预计聚会规模：150人左右

聚会时间：2007年5月4日，10：00至19：00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐

聚会内容：PSP游戏交流，NDS游戏交流，SPU会员套餐首发

组织群体：SPU

比赛内容：《MHP2》、《高达SEED 连合对扎夫特》、《RR2》

参加条件：人均20左右，丰俭随意

聚会免费服务：刷机、拷贝游戏、技术指导

特邀嘉宾：gray战队夜羽领队亲临现场进行怪猎技术指导

聚会SHOW GIRL：bobo、《樱じ☆瞳《、yuko、小阿姐

联系QQ：SPU车车200871876

联系QQ群：2801435、7676385

联系电话：车子13818077113 Dear1381724893

河南郑州

聚会名称："天下聚会"五一黄金周郑开玩友聚会

聚会地点：郑州市文化路避风塘

聚会时间：2007年5月1日10：00AM至7：00PM

组织群体：Ban

聚会内容：所有适合众乐乐的NDS PSP游戏

比赛内容：NDS《马里奥赛车》、《死神BLEACH》、《街头战士》；PSP《RR2》、《WE6》、《DJMAX》

参加条件：人均消费30元，多退少补

联系QQ：287607330、327661397

联系QQ群：4951150

联系电话：Ban15938506227、木偶13949420241

辽宁沈阳

聚会名称："天下聚会"沈阳NDS玩友会聚会

聚会地点：马路湾避风塘

预计聚会规模：30人以上

聚会时间：2007年5月4日，8：30至18：00

必备游戏：《马里奥赛车》《JUMP大乱斗》、《银河战士》《俄罗斯方块》《大合奏》等其他一些适合联机的游戏

参加条件：20至30元（多退少补）+NDS主机

联系QQ：晴雨84887271、小卅124403426

联系QQ群：21915679

联系电话：晴雨13709844203

陕西西安

聚会名称："天下聚会"西安PSP玩友会聚会

聚会地点：小寨避风塘

聚会时间：2007年5月6日，12：30至20：00

必备游戏：《MHP》、《MHP2》《皇牌空战X》、《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏（现场也提供游戏拷贝）。

参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心。

联系QQ：鬼鬼83039554 子阳2662026、

联系QQ群：5125045、4098111

联系电话：81080023

广西南宁

聚会名称："天下聚会"五·一南宁掌机同盟会聚会

预计聚会规模：30人左右

聚会时间：2007年5月3日

必备游戏：NDS《应援团》、《马里奥赛车》、《马里奥篮球》《银河战士》《游戏王GX》《DQM》、《口袋妖怪》、《任天狗》；PSP《连合对扎夫特》、《RR1》、《MHP2》、《太鼓之达人》、《皇牌空战X》《游戏王GX》（现场也提供游戏拷贝）。

参加条件：请自备足活动经费+掌机+一颗爱游戏的心。

联系QQ群：17472073、48871135

活动内容：本次聚会活动比较特殊，白天我们将参加广西首届动漫嘉年华活动，地点是南宁国际会展中心，晚上才是联机聚会，参展费用需自理，这就可能造成了一次活动二次消费，为了照顾大家，活动大家可以有选择性地参加，也就是可以只参加参展活动，可以只参加联机活动，也可以同时全部参加，动漫嘉年华团购门票23号前到光源电玩报名，地点：友爱人民路口往人民公园方向，方太美食对面，店长小四，票价23元（两天的票价，超值），得票后凭收据取票。

云南昆明

聚会名称："天下聚会"五·一[illegible]

聚会地点：西昌路上的避风塘

预计聚会规模：50人左右

聚会时间：2007年5月1日，13：00至19：00 聚会完后会根据个人情况组织聚餐

必备游戏：NDS《马车》、《应援团》《俄罗斯方块》、《JUS》、《死神》等众多适合联机的戏；PSP《MHP》、《MHP2》《RR1》、《RR2》等适合联机的游戏

参加条件：避风塘自助套餐每人18元，聚餐费用大约30元左右

联系QQ：游戏妖怪251449902 D之意志310173362、吉武84378170

联系QQ群：5576336、35908701、19873890

联系电话：游戏妖怪13987149769，D之意志6441746 吉武13987622980

活动内容：此次聚会也是为了庆祝我们[illegible]NDS玩家专用群建群一周年诞生日，2006年4月27日，聚会还没有比赛。

四川成都

聚会名称："天下聚会"五·一PSP成都玩家の华丽聚会

聚会地点：科华北路64号[illegible]楼[illegible]茶府（力宝大厦旁）

预计聚会规模：150人左右

聚会时间：2007年5月6日，10：30–17：00 晚上聚餐采取自愿形式

参加条件：茶楼茶水消费10元、午饭10元

必备游戏：《RR2》、《荣誉勋章》《MHP2》、《高达》、《WE》、《DJMAX》

联系QQ：V.I.P.68195022、寒冰焱1010343

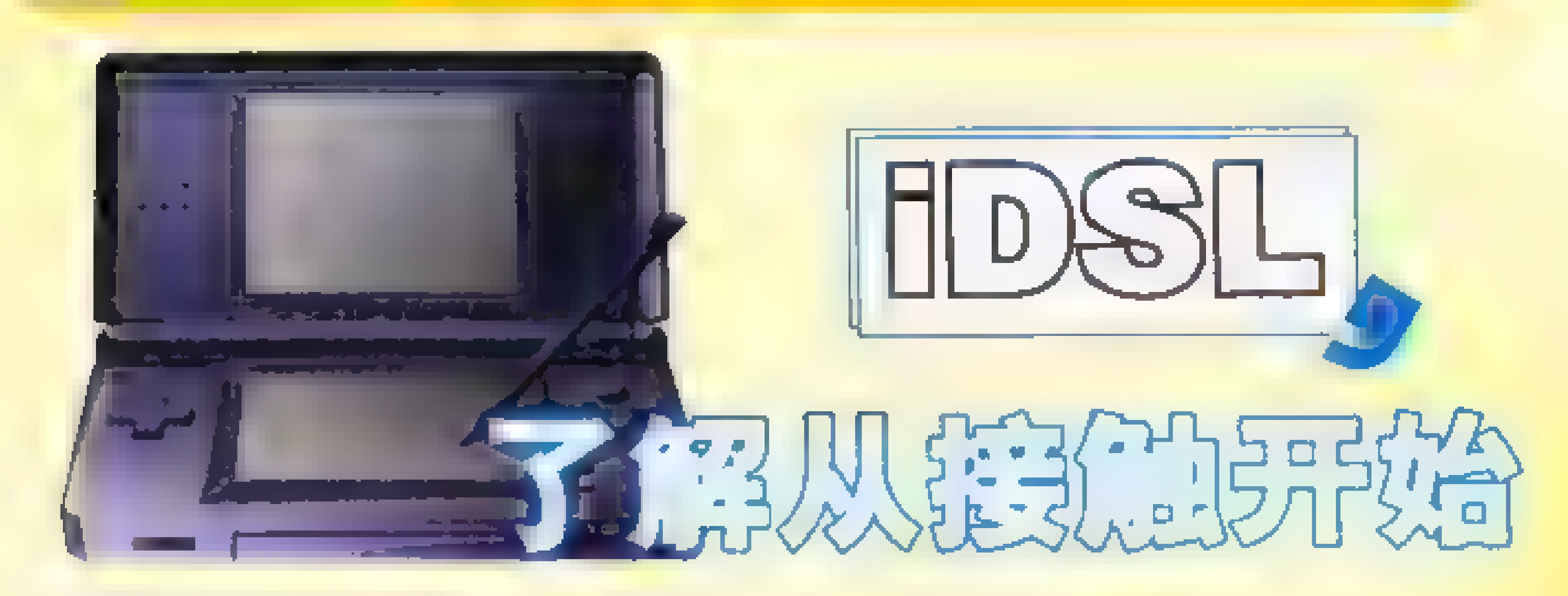
联系QQ群：569991

联系电话：寒冰13408033993、V.I.P 13540363470

参加条件：20元活动经费+PSP主机+一颗爱游戏的心

报名以及更多详细情况请见levelup"天下聚会"版块 网页地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=113。

大家好，掌机王自由谈又与大家见面了。本次收录的两篇文章，[illegible]也欢迎大家也把您的感想写给我[illegible]掉机，马修在此敬告各位朋友，不[illegible]



iDSL，了解从接触开始

走入我生活的iDSL

文 雨中行工作室 Rousant

2007年的正月还没过，“新”这个字已经从我生活的方方面面反映了出来，就拿3月4日返校报道这天来说吧，老天爷就给新学期来了个见面礼，50年不遇的狂风加冰雹让选择在这一天返校的学生饱尝了透心凉的滋味，因车辆停运而未归校者更是不记其数。出乎意料的是我的班长“银行”竟然早早回到了学校，这小子向来恋家，全因他家那台PS2，这次不是他性格啊。去打个招呼，银行见面送我的第一句话是：“我要买NDSL。”

叫班长银行，并非因其财力雄厚，只是谐音而已。我俩对于新主机的幻想超过两年，如果真要说横下心来攒钱，我们任何一个也早能入手NDSL和PSP各一台了，只是那些礼尚往来、应酬报复、红颜祸水、轻重缓急不提也罢。而这次银行那“我要买”三个字讲得是相当坚定，我知道这次不再是调侃玩笑或没有底的空话了，次世代的掉队人终于要跟上掌机阵营的脚步了。

“那就快买吧，我QQ刚加了大连DS群，他们马上有个大型聚会，买了好去一起玩，另外还可以让他们帮看看机器质量，被JS骗了的话也能第一时间回去理论。”

银行面露难色：“好是好，但我最快也得过两个月买，钱没到位啊。”

“哦，好说，我给你垫点。”

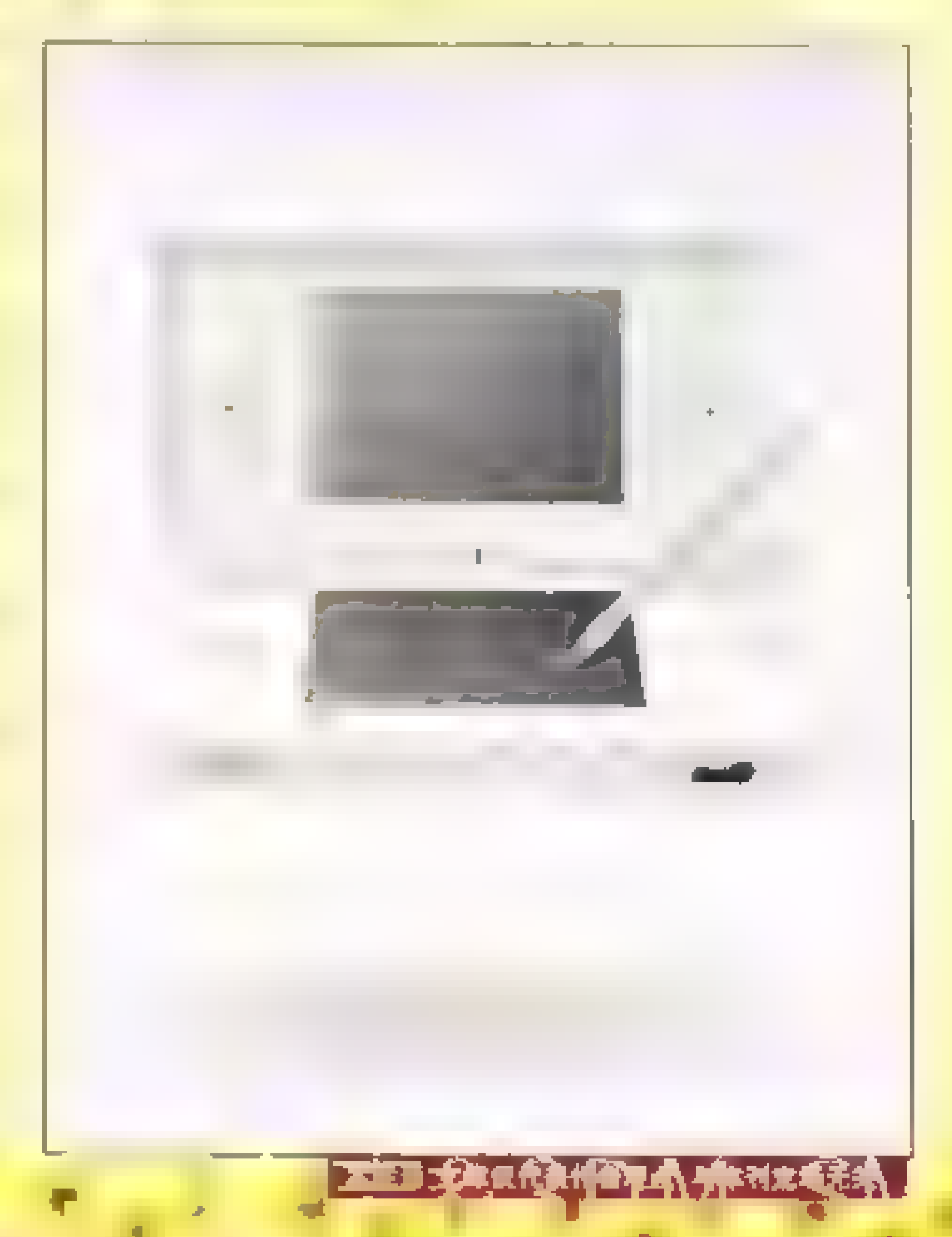
这次买机上赶上神游刚刚公布IDSL价格下调，我们才有幸在春节后的销售旺季里以1100元的低价入手了中文系统的行货主机。BOSS推荐的贴膜被誉为店里最好的，原价50，让我[illegible]学校[illegible]没[illegible]什么毛病[illegible]结帐时，花销竟然低得出乎意料，也许是周围十几家游戏店竞争比较激烈吧。最大的遗憾是主机颜色，纯白机断货了，最后只能抱一台"靛蓝"回学校了。大连DS群的一周年聚会我们也由于某些原因没能亲临现场，算是另一个遗憾。

游戏之前，约法三章。由于iDSL在校里还算是新鲜事物，所以在游戏的时候，有必要对游戏行为进行一些约束，最首要的就是绝对禁止将机器带入教学楼，大伙都不想将课堂上本就难以维持的学习秩序搅得更乱。关于一些爱护主机的细则大家自然不说也能自觉注意。一次，一个同学在玩《新超级马里奥兄弟》里的小游戏，对着麦克风狂吹，银行路过，看了下游戏屏幕，嘀咕道："咦？这屏幕怎么会闪人的？"嘿，老兄，你知道我买机器时BOSS怎么跟我说的吗，这机器别的都不怕，只怕两样，一个是自由落体，另一个就是水扇

新主机，并没有带给我太多的震撼，可能是在经过各种媒体的熏陶之后，对其已经太过了解了吧！不过当真实的图象呈现在我眼前的时候，还是小小地吃惊了一下，之前看过的宣传画面也好，游戏影象也罢，在我记忆里通通成为泡影，最直观的才最华丽。简单的用语系统让我驾轻就熟，很快便把名称项里"银行"的拼音改成了"Rousant"，颜色也换成比较喜欢的草绿色，还有生日……（邪恶从这里开始）只是，如果能设个修改密码就完美了哈哈！

对于我这个刚接触NDS的人来说，所有的NDS游戏都是新游戏，因此我该恶补一下。作为一个《恶魔城》的FANS，《迷宫画廊》理所当然地成为了首选作品。穿梭于迷宫之中，陶醉于画廊内外，下意识地，我把游戏带给我的震撼全部归功给了软件，却忽略了这是建立在平台机能基础之上，也许是久违的世界观和游戏方式带给我的感动太多吧！一些细节上的表现也会偶尔让我小小激动一下。运用主、副角色通过各种组合，利用不同的能力可使BOSS战变得轻松愉快，甚至达到秒杀的效果。虽然如此，个人感觉此作在解谜方面的功力仍不及GBA上的《月夜协奏曲》。同一进行时的还有NDS上的前作《恶魔城》——《苍月的十字架》，笔者再度为几个难出的魂而抓狂，为金钱的积攒和道具的收集抓狂。

与我不同的是，银行对待《迷宫画廊》只是草草通关了一遍，他真正花心思玩的是《最终幻想Ⅲ》。"R，过来看看《FF Ⅲ》这个片头动画，绝了！"银行摆出一副充满诱惑的表情勾引我。因为之前早就看过了各种预告影像和宣传图片，所以对于他的诱惑我没有做出太大反应，但当我看到真实的片头动画时，然不是区区一个吃惊了得——此时的我才确确实实感受到了次世代主机机能的强大，之前的偏激想法彻底被打破。然而"兴趣"[illegible]力似乎仍要大于机能，从来就没被《最终幻想》萌到过的我面对银行和其他同学膨胀的拉布拉多依旧无动于衷，任凭其再萌再可爱，我自岿然不动。



尝试新的游戏类型

我能确定这是自己第一次接触文字AVG。虽然《许愿屋》已经发售，但我还是选择了它的前辈《双重记忆 异色代码》。原因除了对日文不通外，当然还有对于阿修猫人设的喜爱。银行则时不时地摸一摸《迷失蔚蓝》。相对于后者，《异色代码》给我的是一种简约而不简单的印象。正因为简约，在攻略游戏时我完全是用一种超出以往的平静的心情；不简单，则让我产生持续探索游戏灵魂的欲望。不将其当作大作去体会，同时又不心存轻浮，在经过了《恶魔城》内的厮杀后过来这边透个气，正是我的“异色”心情。

不了的《机战》情结

《机战》在iDSL上续写。笔者痴迷于虚拟的巨大人型机动兵器，但对与其相关分支历史却未见得有较深的了解，只知道这种游戏方式适合我，这样的世界观吸引我。玩惯了GBA上的《超级机器人大战》的我，早就翘首期盼着NDS上的新作发售，这次正巧赶上了《机战W》的早班车，所以幸福、幸运感油然而起。《机战W》担起了再攀华丽炫目新高峰的重任，在战斗画面上此作与《机战J》有一定的相似之处，细心观察却能发觉相本作更为成熟，只可惜飞弹依然拐着直角弯。基于双屏幕的支持，游戏系统菜单和画面切换更趋人性化，

节奏方面更是没得挑。不久前，《□□人》新作也有消息了，传说其关卡数比梁山上的好汉还多，这下更有得受了。

既然从众多代表大学社中选择了任我驰骋营，自然要不遗余力地挖掘其社团功能，虽然只有单机，但还是要将众人精神贯彻到底。《瓦里奥制造 摸摸乐》、《俄罗斯方块》和《新超级马里奥兄弟》的小游戏成了众人循环挑战的焦点项目，而一些可以两个人同时玩的游戏更是大大缓解了“狼多肉少”这一有可能引起武装冲突的实质性问题。（其实我们班同学还是挺和睦的。）值得提的一个游戏是《摸摸乐》中一个扔铅球的游戏，在几位选手轮流冲刺均以80米上下的成绩告终后，一位叫佳佳的同学第一次便手起笔落，以177米的记录笑傲江湖。之后一次社团开会，我和银行将iDSL带了过去，也正好以买新机为借口跟社长商量以后对我俩的社内活动经费减免的问题。（我们几个社内骨干还是挺“腐败”嘀。）如此，给社长试玩主机便成了必然。社长虽只是个女生，对一些游戏却上手极快，玩过几个游戏后，她开始扔铅球，前几次都以球被反方向掷出而没有成绩结束，但是之后她摸清了套路，平均成绩达到150米以上，围观的众人只有张大嘴的份。随后，扔铅球的记录终于改写到社长名下。

当然，银行也一直在积极寻找其他NDS主机持有者，想必选择这一主机的玩家都不会拒绝与其他玩家联机吧。同时，银行也一再撺掇我也买一台来和他联机。我当然知道两台iDSL所能带来的快乐绝对不只局限于将快乐翻几倍甚至十几倍。但我还是坚持着：“再怎么也要等六月以后吧，这学期事比较多。”我还是无法说服自己将大部分时间投入到游戏上。正所谓“进，固然需要勇气；退，更需智慧用心。取舍之间才更能彰显智慧”。（一片嘘声……）

iDSL走进我的生活已经超过半个月了，在这段时间里，它的的确确给我和身边同学的生活带来了许多欢笑声，而同学间也没有因为抢机玩而发生什么不愉快的事情，反倒像是比以前更不分你我了。在学习方面，各自还是像以前一样，没有因为iDSL的出现而妨碍到学业，这也正是我们所希望看到的结果。希望以后能认识更多的NDS玩家并成为朋友，也希望有更多朋友加入到NDS玩家的行列。

摔机漫谈

文 大大奶糖

▲不管摔得多么华丽，落地的瞬间总是让人心痛的

最心爱的掌机，在地心引力或者其他外力的作用下，和冰冷坚硬的地面来一次"零距离"接触，这几乎是每个掌机玩家都不想经历的事。但是事与愿违，据我的亲自调查以及切身体验，绝大多数玩家都经历过这不堪回首的"摔机"经历，只不过是次数的多少不同而已。此外，大体上"摔机"事件可以分为两大类：主动和被动。接下来我就结合个人丰富的"摔机"经验来和大家说说这"掌机摔机事件"。

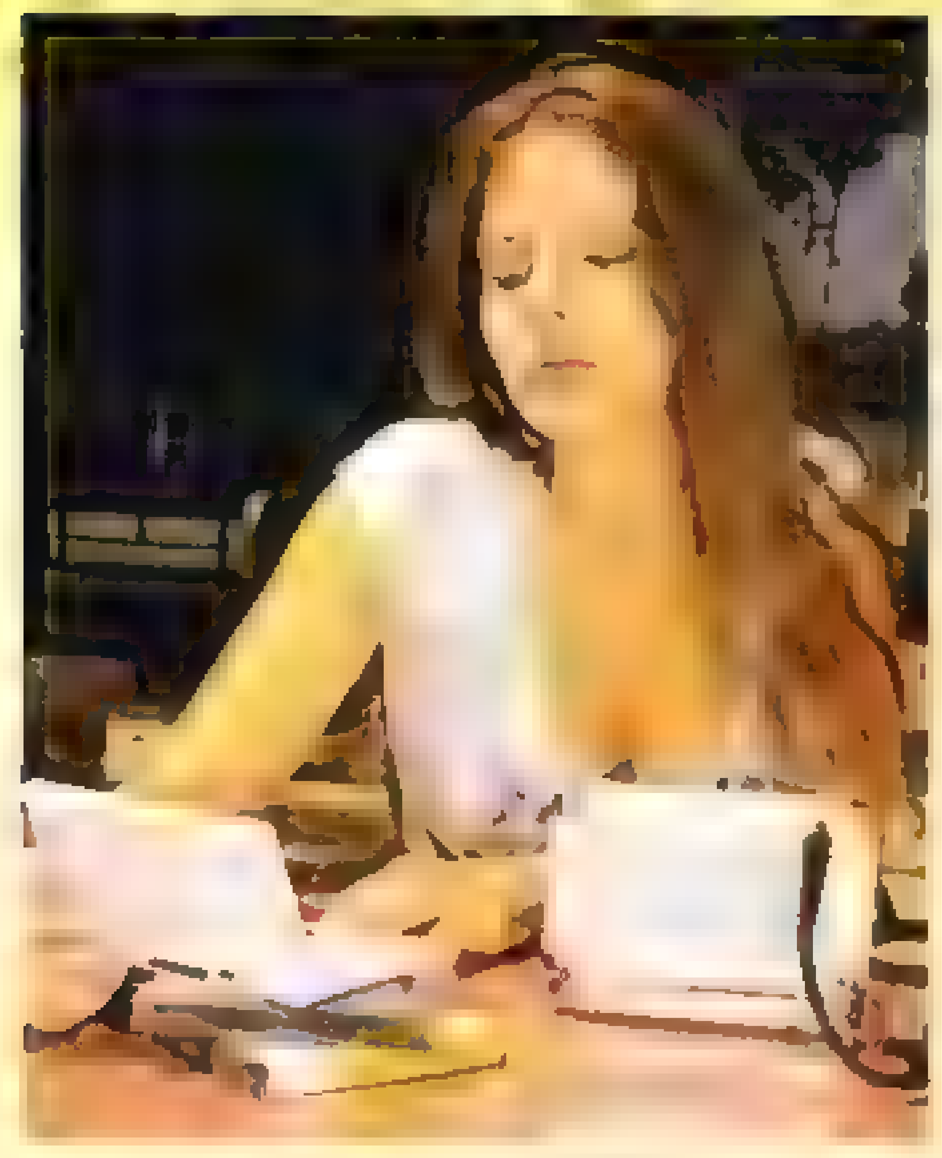
主动摔机——冲动

冲动是魔鬼，这句千古不变的真理，古往今来，上至帝王将相，下到三教九流，多少人因为一时冲动酿成了无可挽回的错误。但是人非圣贤，任谁也免不了会冲动发怒。当你在ACT中几次三番倒在同一个关卡的同一个BOSS处并掌握了该BOSS弱点后，再次挑战时却被冷不丁冒出的杂兵放倒；当你废寝忘食地玩了10多个小时的RPG，正准备存档时突然保险丝烧断而导致了一场猝不及防的跳闸停电；当你的球队只需战平对手就可出线却偏偏落后对方一分，这时候你操纵着自己的球员在场地上连过数人直奔禁区时手柄却突然失灵……相信彼时彼刻，再怎么温文尔雅的玩家也会爆发一下，只不过形式上有所差异，温和内向的默默地在心底骂上一句了事，火爆外向的就可能将气撒在离自己最近的物体上——比如把紧握着的手柄狠狠扔出泄愤。

问题正出在这扔手柄上，家用机因为机身和手柄分离，因此可以很好地确保了主机本体的安全。（当然不排除歇斯底里时某些选手会上前给主机也补上两脚，但是想必大多数普通玩家还没有这种魄力……）可当玩家的游戏主机变成掌机时，扔手柄就将演变成一场触目惊心的"摔机事件"。手柄摔坏了，自己拆开修修，大不了换一个了事；但是掌机摔坏了，那可不是谁都能应付得了的，轻的拿去BOSS处去修理，被狠狠坑上一笔；严重的就准备给机器做遗体告别吧。当然了，冲动归冲动，人毕竟是高级动物，再怎么冲动，理性往往还是占了上风的，所以掌机粉身碎骨的事件其实并不多见，偶尔有那么一两起，也大都是父母师长所为。那么大多数玩家究竟是如何既保持理性又得以发泄愤怒的呢？据笔者了解，有些摔机的玩家选择会把掌机摔到柔软舒适的床上，其实这招我自己也曾试过，确实是一举两得，既发泄了胸口的一口恶气，又保证了掌机的安然无恙。不过话说回来，这床起码要铺着够厚的床褥，否则还不如直接摔在地上

说这么多，并不是鼓励各位玩家因为游戏中一些小小的烦恼就去摔机，毕竟这主动摔机是有相当大的风险的，况且笔者印象中的主动摔机事件也是GBA SP时代，随着年龄的增长，乱发脾气的青春期一去不复返了，脾气慢慢好转。但值得注意的是，早期的掌机内部结构比起如今的PSP和NDSL要简陋得多，所以经得起摔，而对金贵的次世代掌机来说，一时的意气用事就足以令其"变砖"了。

到这里，关于主动摔机的内容就说得差不多了，不过我还想向大家讲述一个真实的



▲冷静，冷静 千万要冷静

主动摔机并导致掌机损毁的故事，这是我的亲身经历，希望大家引以为戒。不知道大家有没有见过这样的事情，一些老古董电器，在[illegible]将寿终正寝之际，往往会在正常使用时出[illegible]一些小毛病，像电视机会在播放的时候[illegible]然没有图像。这时候，人们会在电视机顶部拍上一巴掌，图像就会恢复如初，这其中的道理虽然时至今日我也未曾明白，但[illegible]的效果却让我记忆犹新。言归正传，当我的[illegible]GBA SP在使用了两年多后，终于出现了LR键同时失灵以及大量灰尘从缝隙进入屏幕两个比较严重的症状，特别是这LR键[illegible]失灵，[illegible]

当第一[illegible]，我以为这[illegible]要报废了[illegible]，于是赌气把机器往地板上[illegible]干别的去了，等我回头把机器捡起来的时候，居然发现LR两键又能用了，更意外的是屏幕上的小灰尘也因为这一摔而不见了！喜出望外之际不禁联想起当年大人们拍打电视机的例子，心想这电器敲敲打打的偏方确实好使，于是以后每当LR失灵的时候，我都会轻轻磕一下。然而随着时间的推移，这招渐渐没有过去管用了，于是磕的力度越来越大，渐渐地发展到扔……但你别说，老任的机器就是皮实，就那么扔了一个多月，机器除了LR依旧失灵以及屏幕内积灰越来越多，还真没出过半点问题。这一天，LR又不管用了，我就拿起SP轻轻磕，不管用，往床上扔，还是不管用。当时突然有种恼羞成怒的感觉，行，扔地板上总该好了吧，我心里这么想着手也照做了，但是这一[illegible]，赶紧拿起来瞧了瞧，外表一切无损，于是我准备开机看看，只[illegible]，屏幕上出现了[illegible]怪状的物体，我一时间没反应过来，定睛一看，是一道道的裂纹，我这才恍然大悟——里[illegible]碎了。这时候，说什么也晚了，只[illegible]字形容：追悔莫及。后来有人打算花[illegible]收购这台没有了液晶屏的掌机残骸，但[illegible]就当是你[illegible]陪伴我不少[illegible]下场，现在又怎么[illegible]供人供[illegible]，于是就留了下来[illegible]这台SP还是被我自己拆解后进[illegible]《掌机王SP》上的拆机[illegible]

古有[illegible]游戏机！总的来说，这一类主动摔机的行为，[illegible]所致，包括打游戏激怒父母老师招致的摔机，[illegible]是同样的道理，所以一定要记住，保持[illegible]的态度进行游戏，还是学生的玩家[illegible]学习和休息的情况下打机，这样[illegible]心愉悦，精力充沛，还可保全心爱的掌机。

被动摔机——失误

正所谓百[illegible]的人，也有不小心失手摔了掌[illegible]大[illegible]，你玩掌机这么久，难道自己的机器[illegible]都没掉地上过？好，就算你自己的机器没摔过，那见过别人的机器摔地上吗？什么，也没有？那只能说你的运气真不是一般的好，可是不见得人人都有这样的好运气。

从初代GB开始，任天堂的掌机一直以结实耐摔著称，民间也流传着任天堂开发部对GB进行过“100次高空落下无损坏试验”的传说，由此可见，包括开发者在内，都对掌机这东西容易磕磕绊绊的事实心知肚明，所以设计上本身就具有一定的耐摔性，但是随着时代的发展，掌机性能不断提升，内部结构也越来越复杂，相比当初GB简陋的结构来说，GBA已经算得上复杂了，更别说NDSL和PSP内部的精细结构了，精密的结构自然是以牺

性耐摔性来援战的，这也是人们觉得如今的掌机越来越不结实的重要原因。在这种情况下，自己的PSP或者NDSL不小心摔上一下，危险程度是相当之高的。

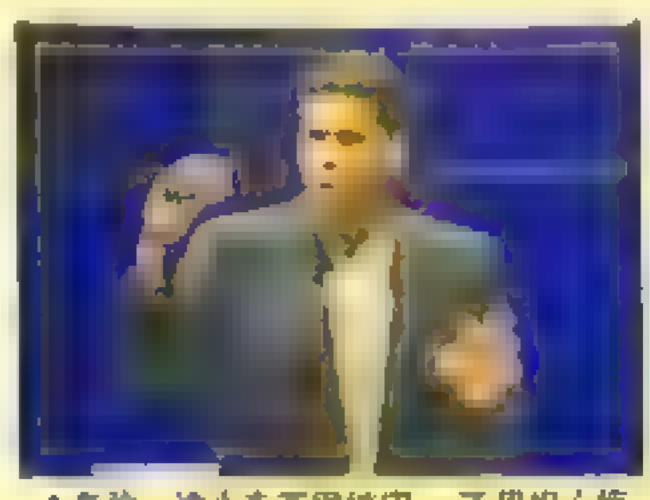
现今活跃着的次世代掌机——NDS、PSP和NDSL的摔机事件我都曾耳闻目睹乃至亲身体验过。从摔机后的损伤程度上来说，PSP几乎和NDSL持平，绝对是惨烈并且伴有不同程度后遗症的。NDS的损伤程度相对来说要小于PSP和NDSL。

先来说NDS的摔机事件，也发生在我自己身上。（马修：为你的掌机们默哀……）当时我正在兴致勃勃地拿着NDS打游戏，突然在某个地方卡住了，于是打算翻找放在书柜里的《掌机王SP》看看攻略上说怎么打，随手把NDS放在了距离地面约1米高的书柜隔板上，等我找到书并从当中抽出来的时候，那排书竟然突然失去平衡散落下来，我连忙用手扶住散落的书籍将其恢复原状，然后一回身，手一碰，不偏不倚地把NDS从隔板上扫了下来，只见NDS以迅雷不及掩耳之势摔在地上，由于侧面着地还在地上翻了两个滚，我惊出一身冷汗，联想起当初GBA SP的液晶屏摔碎，我战战兢兢地把NDS捡起来，开机，屏幕没有问题，按键也一切正常，我悬着的心这时放了下来，不过这时候我发现上屏的内部已经悄无声息地钻进了几颗小灰尘，并且牢牢地呆在屏幕中央，我只好安慰自己说只要机器没大碍就好——事实上，几颗灰尘时至今日依然是我心中无法抹去的痛。所以掌机遭受了严重的撞击后，附着在屏幕附近的灰尘往往会钻到屏幕内，这是绝大多数使用过一段时间的掌机摔机后会出现的症状。当然，屏幕进灰就一定是摔机造成的。

我见到的PSP摔机事件的主角是游戏店BOSS的机器，当时BOSS带着一大堆人在店里联《怪物猎人 携带版》，我也在其中。无线联机是相当耗电的，BOSS就一边充电一边游戏，长长的电源线从插座到他手中的PSP的距离大概有两米左右，在联机暂告一段落后，大家纷纷站起身活动筋骨，BOSS的机器也放在了面前的桌子上，这时候一位同是联机的玩家站起身来走动，一脚踢在了电源线上，只见他一个趔趄，PSP也就跟着电源线狠狠地摔在了地上，并且在地上滑了很长一段距离。大家当时都惊呆了，店里一时间变得鸦雀无声，竟然没人去把PSP捡起来。还是那位踢到线的玩家反应快，嘴里一边陪着不是，一边把机器捡了起来，我们这才如梦初醒地凑上去看个究竟。果然，首先屏幕里出现了不少灰尘，START和SELECT两键失去弹性，机身上也出现多处痕迹，BOSS的脸色很是难看，不过这踢到线的玩家是他这里的大客户，得罪不得，因此这事也就不了了之了。当然不了了之的最根本原因还是因为机器没有出现大碍——比如液晶屏破碎。有一个网友告诉我，他的PSP从楼梯上摔了下去，等捡起来的时候，液晶屏已经变得七零八碎，而当时他的机器才买了3天而已，最后只好拿去BOSS那里换了液晶屏。总的来说，PSP摔机后的症状是非常明显的，轻则进灰，重则碎屏。

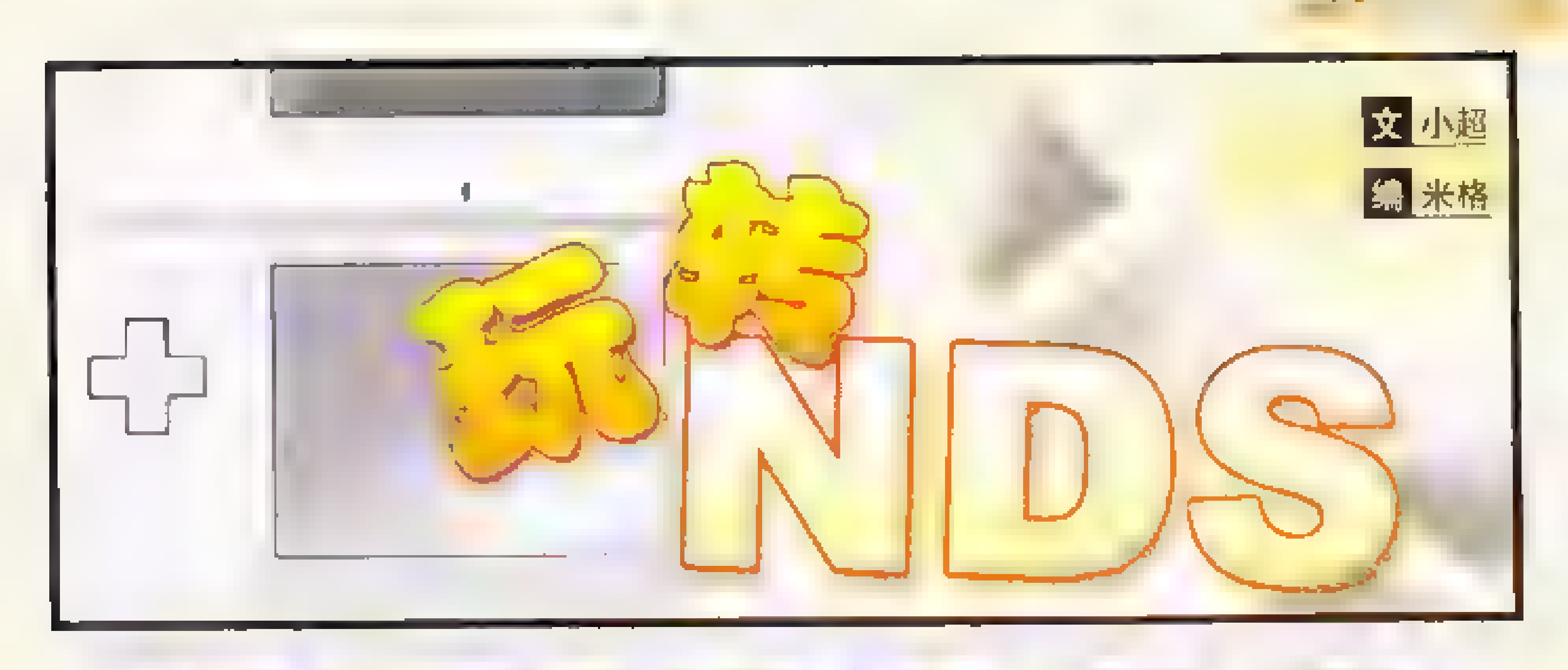
最后说说NDSL，这是目前流行的掌机里最晚发售的，也是任天堂又一款改变成时尚外观的掌机，但从网上的讨论来看，NDSL的质量是任天堂推出的诸多掌机中质量问题最多的一台。我自己的NDSL购入时间不长，暂时没有摔过（马修：坚持住），我也没有见过NDSL的摔机情况，但是就网友们的讨论来看，NDSL摔机后的惨烈相比PSP有过之而无不及，所以大家一定要好好保护掌机。

不过掌机里也有另类的，比如轻便小巧的GBM，只要不是蓄意想破坏它，偶尔摔一下对它来说算不了什么，因为摔机的破坏程度归根结底还是和机器重量有关。说个真实的笑话，有一次我揣着GBM去书店买书，从口袋里掏钱付账时不小心把GBM带出来掉在了地上，我竟全然不知，亏得身后的老奶奶提醒才发现。看来GBM这样的小东西，丢失的概率远远大于坏掉的概率。



▲各位，这小东西很结实，不用担心摔坏，但是——可不要搞丢了。

写到这里，文章也就告一段落了，其实摔机的经历很多玩家应该都有过亲身体会的，无论是主动还是被动造成，无论是家长惩罚还是自己失手，心爱的东西遭受破坏，那就是一出悲剧，希望这样的悲剧今后少发生一点，并希望大家的主机永远崭新如初。



文 小超
编 米格

NDS软件学院

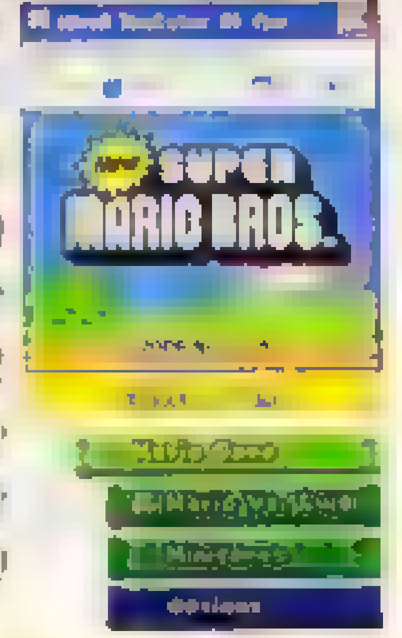
……沿海城市……有……

……的小栏目，以图文的形式详细介绍……的使用方法……

软件新闻

iDeaS 新版发布

……已发布v1.0.……加入对背景图……支持，为……显示，增加……能，修正了EE……理、RTC、位图……多方面的错误



No$gba 新版推出

……NDS模拟器……于4月4日发布v2.……版，新版修正了声音……图层、内核支持等多方面的错误，对游戏的兼容性有所提升，……也略有提升。

国产 NDS 模拟器出炉

……国人也不……显示游戏画面。使用……开ND……ROM，……的Run，即……

……的模拟效果……可在……的游戏……只有《动物……》……速度很快，……到了……FPS以上。……本没有错误，支持……但是没有声音。……期待下一个版本

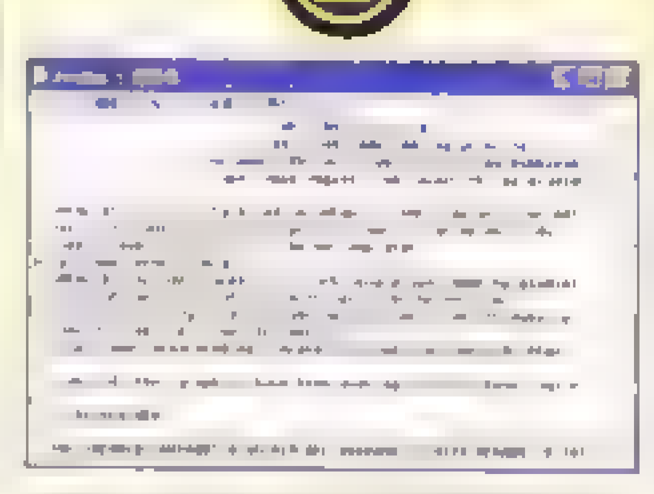
在 NDS 上玩 SFC —— SNEmulDS 教程

作为任天堂最成功的家用主机，SFC在玩家心目中一直占有非常重要的地位。SFC上有大量非常优秀的游戏，能在NDS上玩SFC游戏曾经是很多玩家的梦想。SNEmulDS的出现让玩家们的美梦成真，它能够较好地在NDS上模拟运行SFC游戏。在4月2日，SNEmulDS发布了最新的v0.5 alpha2版，采用全新的GFX图像引擎，支持用触摸笔操作，并修正了DMA方面的错误，下面我们就来详细介绍一下SNEmulDS的使用方法。

1

▶将下载的程序压缩包解压后，把其中的SNEmulDS.nds、snemul.cfg两个文件拷贝到烧录卡用存储卡的根目录中。SNEmulDS.nds是模拟器的主程序，snemul.cfg则是模拟器配置文件。

2



▲程序包中的readme文件可以使用记事本程序打开，里面有SNEmulDS的介绍和使用说明，不过是英文的哦

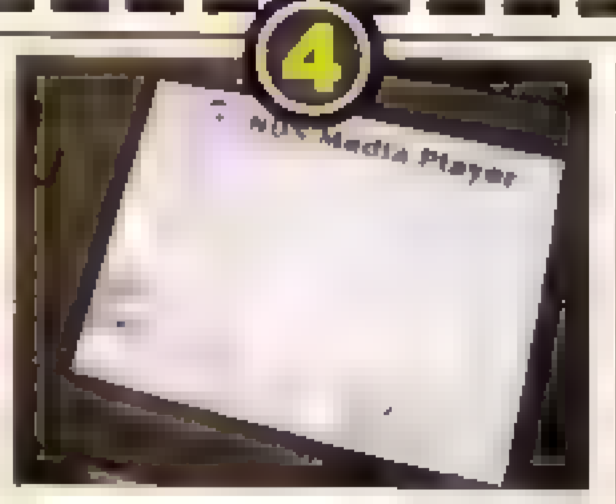
3

▲在存储卡的根目录中建立名为SNES的文件夹，将SFC ROM拷贝到该文件夹内。注意：SNEmulDS只能识别SNES目录内的ROM，不能将ROM放入其他目录内

3

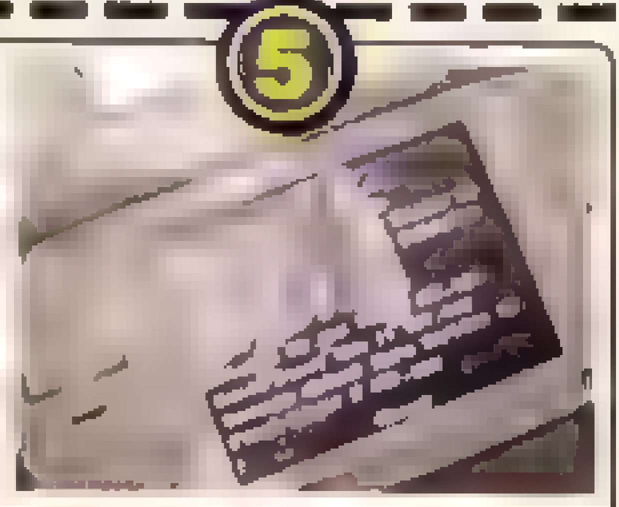
▲SNEmulDS支持DLDI，能够在M3 GB、DSLink、EZFlash V、R4、Ewin2等多种烧录卡上运行

4



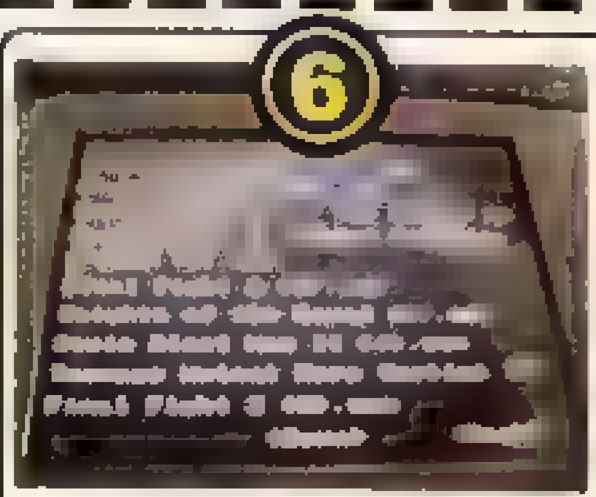
▲打开NDS，找到SNEmulDS.nds，直接确认运行

5



▲模拟器首先会将存储卡SNES目录下的所有SFC ROM罗列出来

6



▲如果ROM过多，一页显示不完，可以通过点击触摸屏上的UP、DOWN按钮滚屏。选择好游戏后，直接点击游戏名称，开始载入ROM。

7

▲ROM载入成功，会显示ROM的信息，包括Size(容量)、Country(国家制式)、Title(标题)等。按START键游戏开始运行，按SELECT键回到游戏选择列表

8

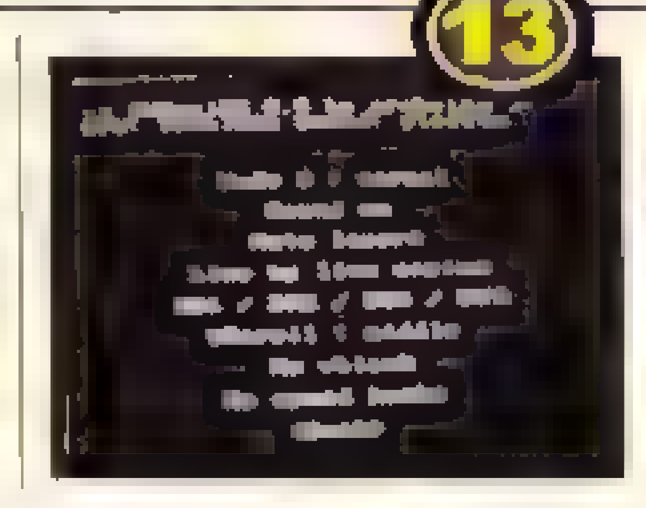
▲默认情况下，上屏显示游戏画面，下屏显示模拟器菜单。

▲游戏中，NDS的十字键、A、B、X、Y、L、R、START、SELECT键和SFC手柄按键是一一对应的关系

▲我们可以同时按L、R、Start以及十字方向键的左，将上屏画面和下屏画面对调，对调以后，下屏显示游戏画面，上屏显示菜单

▲新版的SNEmulDS支持用触摸屏操纵SFC游戏，但功能还不完善，实际运行中，经常会出现无法识别操作的现象，建议大家还是用按键操作好

◀通过模拟器菜单，我们可以进行一系列的操作：Select ROM为运行其他游戏，Reset为重启游戏，Save State为储存电池记忆存档

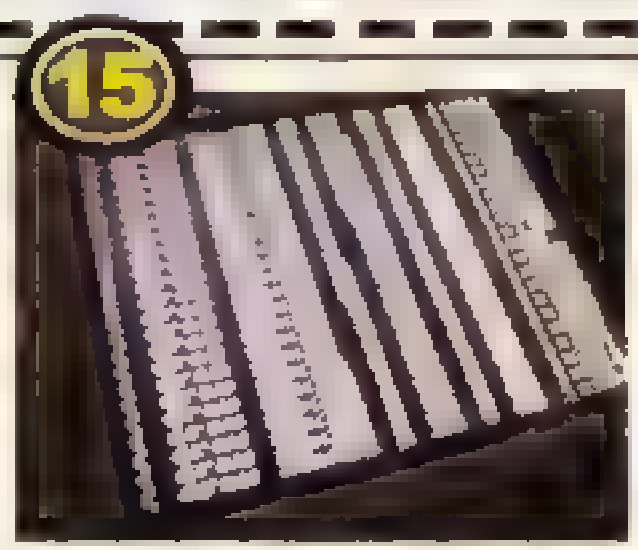


◀点击Options进入功能菜单，此时游戏暂停，Options里面分为很多子菜单，直接点击菜单来调节选项，像Mode3、AutoLayers等选项保持默认即可，下面说说经常需要调节的一些选项

Sound On是打开声音，可以设置为Off，关闭声音后，游戏会加快；Y Scroll是移动画面，由于NDS分辨率比SFC游戏要小，所以无法满屏显示，我们可以通过这个选项来将画面向上或向下进行移动。其中Middle是居中显示，Top是靠上显示，Bottom是靠下显示。

Speed Hacks是速度调节，如果游戏速度过慢，可以通过这个选项来加快速度，一共有[illegible]个等级。

◀SNEmulDS支持即时存档，点击主菜单中的Save State可以对游戏进行存档，读取存档时，点击Load State进入存档画面，程序会显示已存的所有存档，点击即可读取



◀如果你是编程高手，可以通过Debug选项进入调试界面，显示游戏运行的格式数据

▶SNEmulDS可以运行的SFC游戏不少，像《快打旋风3》、《F-Zero》、《忍者神龟》、《名将》、《圆桌武士》等等。

▶不过SNEmulDS并不完美，虽然速度还可以，但时快时慢，声音偶尔会出现停顿现象，而且很多游戏画面还有少量的贴图错误

总体来说，SNEmulDS还是比较让人满意的。期待作者在以后的版本中能够改进不足，提升速度和模拟效果。

一直盼望的《真·三国无双DS 战士之战》竟然做成这样子，完全没有了"无双"的感觉，真是让人失望。还是PSP上的"无双"要正统一些。最后给出文中软件下载地址：http://dawn2.tg777.com/software/[illegible]w/62/nds[illegible]，并感谢[illegible](http://www.17[illegible].cn)网友的大力支持

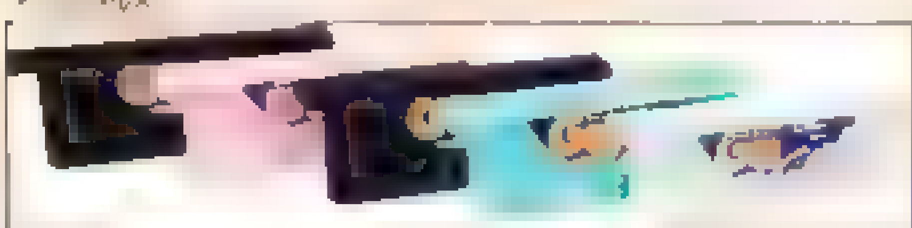
文 小超
编 米格

最近烧录卡业界安静[illegible]，[illegible]M3DSS、AceKard+还有新版的SCDSO仍[illegible]

M3/G6

[illegible]

GBA[illegible]M3[illegible]件Game Manager V[illegible]版，[illegible]新版软件解决了《[illegible]》[illegible]欧版无法软复位的问[illegible]风唤雨[illegible]大作战》[illegible]；解决《[illegible]》[illegible]以使用快[illegible]载入[illegible]游戏；更新一指通智能库，[illegible]M3均可自动[illegible]并使用中文游戏名称[illegible]。厂[illegible]步发布了对应G6的U-DISK Man[illegible] v4[illegible]版，更新内容同M3 Game Manager V[illegible]版。



[illegible]

[illegible]进入[illegible]A[illegible]游戏存档[illegible]选择[illegible]存档文件[illegible]键执行[illegible]选择[illegible]文件按A键[illegible]：支持[illegible]文件[illegible]

R4DS

[illegible]

由烈火暴龙制作的R4烧录卡配置文件生成器于4月6日发布V1.1版。新[illegible]在打[illegible]自动载入theme.in文件，修[illegible]了[illegible]控件的[illegible]道，刷新时会[illegible]theme.in是否存在，[illegible]移动主窗口，另外还[illegible]了程序代码并修正了一些错误。使用这个程序，[illegible]家能够方便地在电脑端生成R4烧录卡使用theme.in配置文件[illegible]用

户能够通过程序直接查看、修改字体和边框的颜色，并可以更换背景。另外，R4小组在4月2日发布了R4烧录卡用的v1.08版内核，更新内容同M3DSS C05内核。

NeoFlash

NeoFlash果真是一个多产厂商，借着举办掌机软件大赛的春风，在4月6日公布了新产品MK6 Motion即将推出的消息，其实这款烧录卡我们在很久以前就为大家介绍过，[illegible]支持X、Y、Z[illegible]移动及加速[illegible]，R一方向旋转[illegible]的[illegible]感应卡[illegible]。NeoFlash[illegible]技术[illegible]的这款MK6 Motion采用NDS[illegible]卡大小的设计，内置MagicKey passme2，无需引导也能在NDS、NDSL上使用。MK6 Motion内置了16M的[illegible]间，还有2M的EEPROM存档空间以及2M的SRAM缓存。MK6 Motion支持游戏自动睡眠以及加速功能。至于价格方面，官方目前还没公布，但凭以往经验，相信价格应该低不了。国内的用户还是选择国内厂商的产品吧。

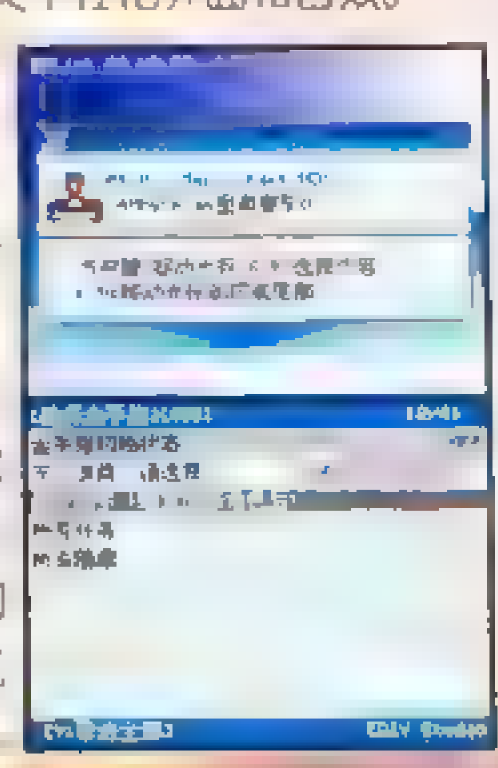
虽然要推出新产品，但NeoFlash仍没有忘记老用户，于4月10日推出MK5 8G、16G GBA烧录卡用的V1.23N+内核。新内核加入对简体中文、繁体中文、日文、英文四种语言的支持，用户可以选择自己习惯的语言；可以将所有的存档文件保存在同一目录内；支持多存档管理系统，用户可以载入同一游戏的不同存档；加入自定义皮肤功能，皮肤文件保存在dsystem skin目录中；加入Passme2模式，同时按住L、R、A、B四个按键能进入，可以引导Slot2槽的烧录卡；修正了global.ini文件的读取错误；加入强制备份功能，选择新游戏并按START键运行时会强制备份前一游戏存档；游戏存档列表更新到NDS第98/号ROM。

DSLink

EDly在4月12日公布了DSLink用的V2.0版电脑端烧录软件和内核。新内核加入金手指功能，修正了自动添加的ROM编号可能出现的识别问题以及打开软件时界面无响应和ROM处理模式2中的一个小错误。

本次更新的亮点在于金手指功能，所用的金手指代码与著名的电脑端金手指软件EmuCheat相通，目前已经内含282个CHT格式的金手指文件。用户想要更新金手指，只要将CHT文件拷贝到烧录软件指定文件夹内，启动烧录软件后，软件会自动建立金手指索引。DSLink的金手指功能在细节方面已经非常完美，首先用户可以方便的在电脑上管理金手指文件，能够增加、删除、浏览、修改代码；其次，对于金手指实现的单个项目，比如无敌、金钱最大等，每个项目用户都可以单独进行设置，开启或者关闭，也可以在游戏中随时打开、关闭金手指功能，烧录软件还支持金手指代码的自动识别功能，添加ROM后，会自动调用相应的金手指文件，无需再进行繁琐的查找。另外，金手指界面也能够选择中、英等[illegible]种语言，可以自定义个性化界面和音效。

目前附带NDS游戏金手指功能的仅有M3等少数烧录卡。DSLink则是第一块实现金手指功能的Slot1型烧录卡，意义非凡。实用的金手指功能再加上DSLink便宜的价格，将在目前的竞争中占据一定优势。



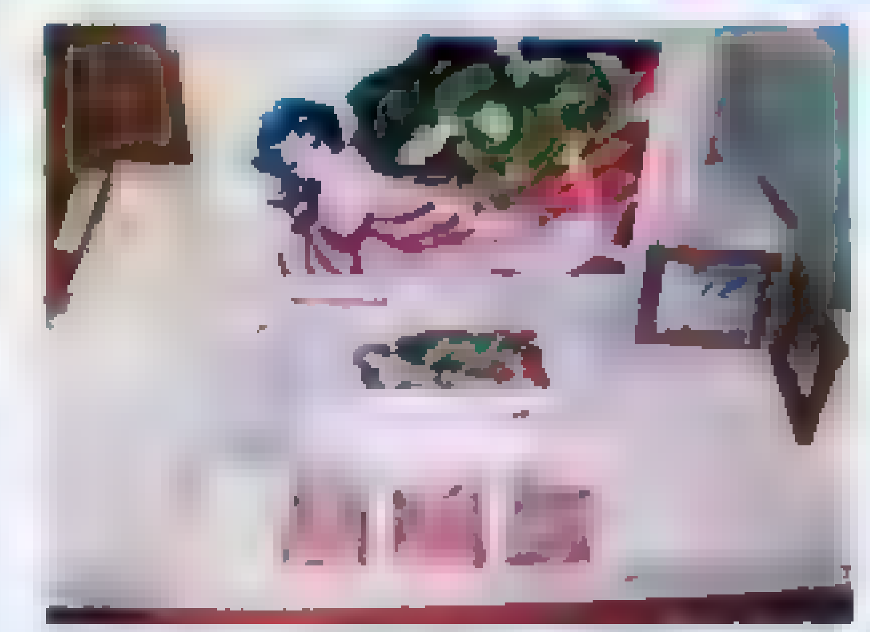
文 PM525 小雪 编 马修

NDSL主机个性贴纸制作完全教程

春天将过，夏天将至，接下来的一两个月，各位玩友都会陆续换上夏装。那么，各位爱机的玩家是否可曾想过为自己心爱的主机做一套清新亮丽的衣服呢？今天，我们请来PM525的贴纸达人小雪MM，不过今天不是研究《口袋妖怪》，而是让她来教我们如何给自己的NDSL做一套个性的外衣。

简述

DIY主机外壳的方法无外乎三种：第一种是结构改造，市面已有组装的外壳，但外壳的手感受不佳且更换起来比较麻烦。第二种是上色喷漆，优点是真实感强，缺点是图案单调，如果用料不当还有与主机塑料产生化学反应的可能。第三种便是使用贴纸，贴纸好处多多，第一是步骤简单，第二是可以制作出非常复杂精美的花纹或图案，第三是对主机面板起到了非常好的保护作用（特别是白色主机，时间长了手汗的污渍很难清除），唯一的缺点大概只能是对动手能力和耐心要求比较高。



如果你是大大咧咧的人士，就要认认真真看下去哦。（马修：望如）

挑选图案

主机正面的外壳部分可以根据外壳颜色来挑选，特别要指出的是，我们制作主机贴的目的是为了让自己看着赏心悦目。即使搭配得再不协调，即使身边没有一个人说主机漂亮也没有关系。因为，对于主机来说，“每当主人看见自己都能展现出最灿烂的笑容”才是最大的幸福。（马修：机为悦己者容。）

在选图方面，惟一要注意的便是图案中黑、灰、褐色不宜太多，另外光影效果极强的图千万不能选。（马修：啊，你刚才不是还说只要挑自己喜欢的图吗？）挑自己喜欢的图是没错，但要在125×60的空间上表现出如同桌面般清晰的效果，那打印机喷头的精细度要求就很高了。除了专业机构，普通商店是不会买到那么高档的。下文会提到小雪在制作过程中经过几次重大失败后总结的经验和教训。

本次小雪NDSL全素材基本取自动画《AIR》，主角神奈，主题羽毛，主色调白色，确定了这些基本要素后便可以开始寻找图片了。

主机外壳贴制作教程

主机正面外壳尺寸为[illegible]mm，找到图片后需要按这个比例进行裁剪，不过图片像素不要太低，那样打印上的贴纸效果会差（第一张失败作）；还有是深色不要过多，照片纸锁水性比普通纸好，但吸水速度比较慢，大面积[illegible]会在表面产生晕渦（特别是深色），喷头一旦沾到就会在之后的图片上拉出一条条的线。因为是老主顾，BOSS无条件重打了一张，但问题仍然存在（第二张失败作[illegible]）。

确定好图片后，[illegible]下尺寸[illegible]照片纸有效打印范围为145[illegible]mm，[illegible]周边一圈的纵长为30mm，另一半[illegible]区域纵长为18mm，细细一算，三块[illegible]占满一张照片纸。

实际制作时，[illegible]不同的地方，[illegible]像素比例不同[illegible]，下面介绍[illegible]像素的算法。

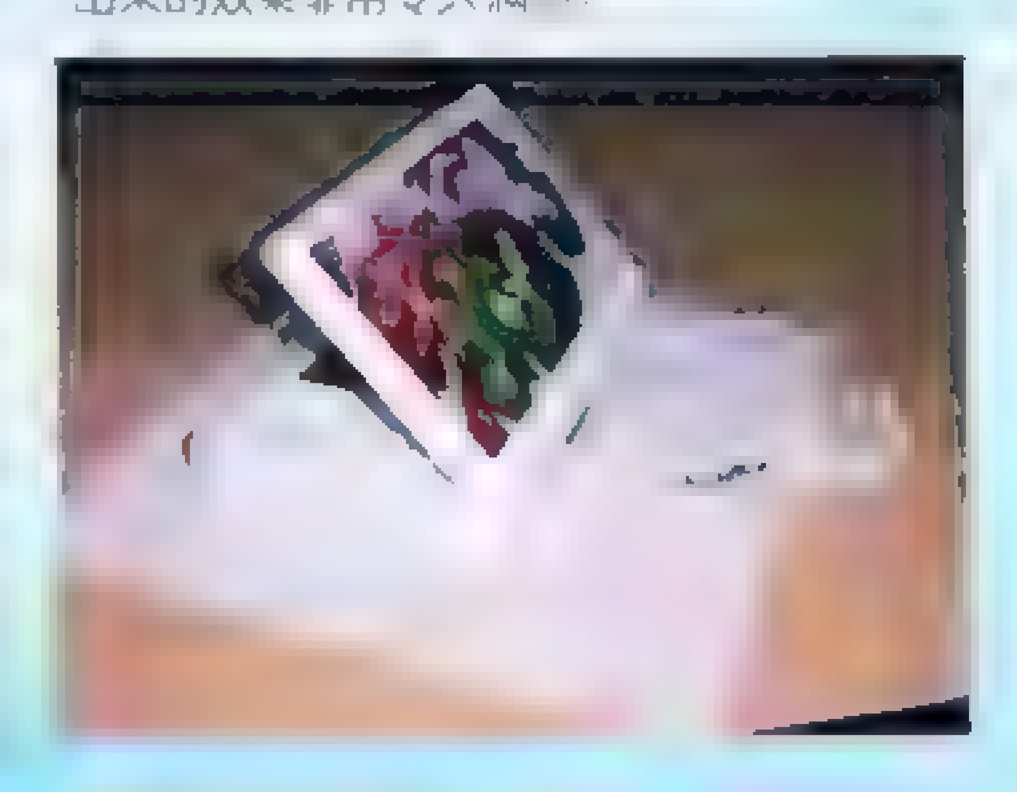
[illegible]的算法：将准备用来做主机外壳的图片长度像素除以实体主机外壳需要的大小（125mm），就得出整个面板的公比，再将公比乘以145就算出画布（即整张贴纸）的大小。

举例：比如做NDSL外壳贴的图片大小是1280×614，那么公比就是1280/125=10.24，整个画布的大小也就是145×10.24=1485

接下来便是打印了，大头贴小店是不错的选择，自己用U盘将照片带去（记得U盘写保护）。相纸有许多种，一般可以选透明的手机贴膜，不过在此小雪强烈推荐一种珍珠白（珠光）贴纸，打印出后立体感极强，色泽鲜艳，在光线下更加漂亮！另外不要将这种贴纸和地下工厂以及杂志赠送的贴纸相提并论，这种贴纸撕下后不会在主机表面留下任何残胶。（马修：汗，MM够直爽，顺便送大家去残胶秘技一条：用风油精擦……）打印完成后记得要压上膜，这样才能保持贴纸永不掉色，这里推荐压细磨砂膜，这样只要不使用锐器通常不会在[illegible]表面留下划痕。

这里[illegible]介绍一下[illegible]从打印到完成的过程[illegible]，打[illegible]先[illegible]十[illegible]次，之[illegible]，将[illegible]在[illegible]片上，[illegible]与照片压实。裁去[illegible]区域[illegible]，[illegible]贴纸就算制作完成了。

回家后别光顾着手中的新贴纸，记得要先洗手。（马修：不早说……T_T）用尺子和美工刀轻轻将三部分切割开。第一刀用力要轻，只要在表面留下划痕即可；第二刀用力要稳，慢慢地、均匀地在表面划出切缝，第[illegible]刀用力要重，力求[illegible]切开。切[illegible]在照片纸的下方垫上[illegible]，[illegible]主机外壳[illegible]一下，贴起来[illegible]，通常不会产生气泡。[illegible]，[illegible]有些突起，[illegible]下[illegible]，贴[illegible]。[illegible]，[illegible]，但打印出来的效果在近看时只能用[illegible]了，头发的效果在照片上是交替的黑白小点，为了追求最佳效果，只能重新换了一张。吸取了前三次失败的经验后挑选的图片，既切合主题，又无光影效果和过多的暗色部分，制作出来的效果非常令人满意。



内屏面板贴制作教程

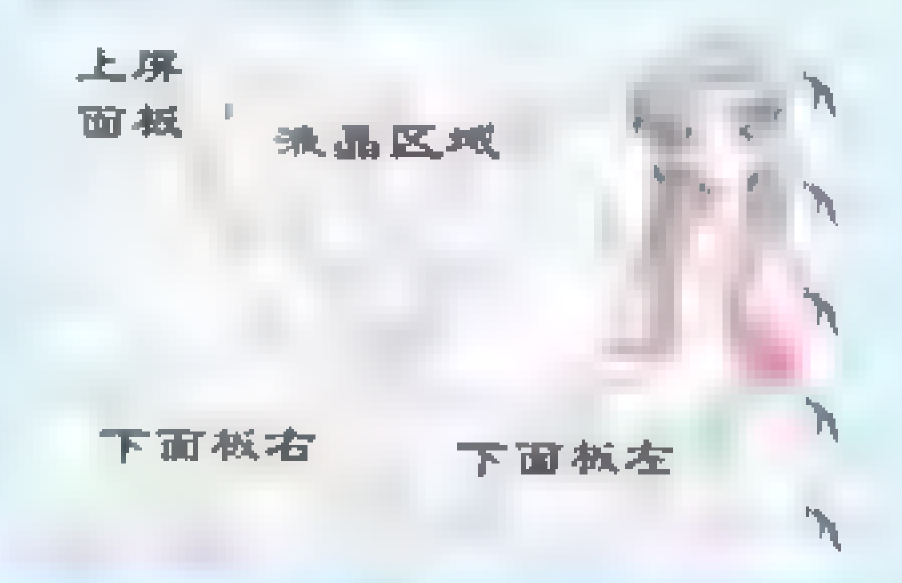
如果对自己的动手能力有信心的话，可以尝试一下制作NDSL内屏的面板贴。内屏面板贴的制作方法也有很多种，最常见的便是在面板处贴上一些漂亮的图案。顺便提一下，官方贴纸对上屏的装饰方法竟然是在扬声孔的上下各贴一张小贴纸(真是偷懒呀)。如果是完美主义者，自然是要将整个上屏统统包裹起来，下面让我们开始实战准备吧！(*0*)

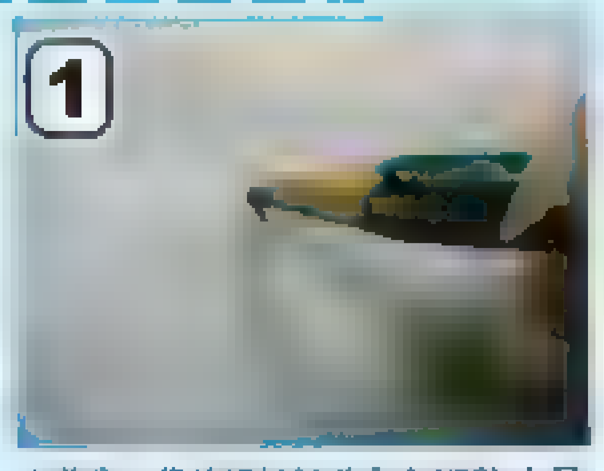
首先自然还是挑选图案，如果讲究风格一致且决定做下屏面板贴的话，那在选图上可要花些心思了。另外需要考虑的便是通常图片最精美的中间部分是没有办法出现在面板上的，我们总不能将液晶屏也包住吧。因此可以找些分布均匀、颜色柔和的图案作为背景，再配上一个着重突出的图案做为主题，也许这是一个不错的选择呢。当然，每个人审美各不相同，下面仅提供一张小雪的样图做为参考。

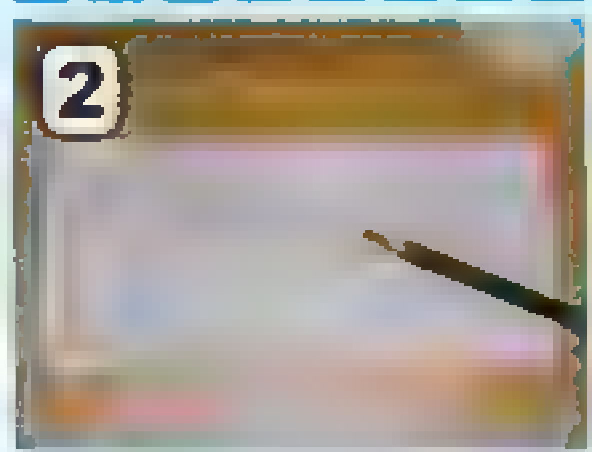
左上部分便是NDSL上屏的面板贴，蓝色区域为未来挖空的液晶屏区域。为了不浪费每一块空间，这里正好可以做成一张NDSL下屏小面板贴。考虑到难度系数，个人不主张将下屏面板贴做成连体式。而且如今这样的设计等于节约了一张贴纸，大大降低成本。上屏面板下方的两块便是下屏的左右面板了。再加上上屏挖出的部分，一共就有三块了，等于多了次重做的机会。另外也可以在贴纸上签下自己的名字，未来秀主机的时候也有成就感呢。( )

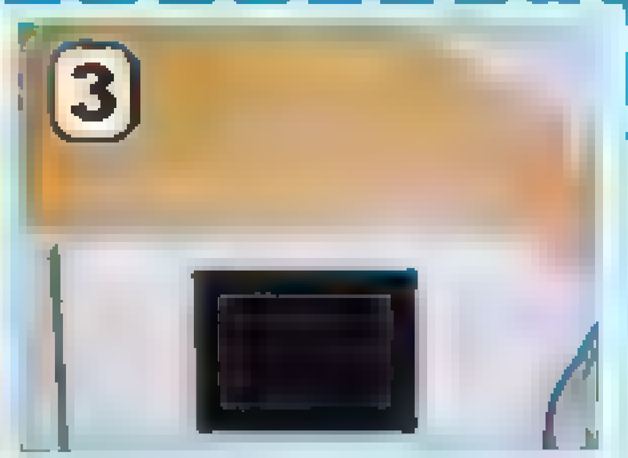
这次需要的工具可不少了：尺、美工刀、圆规、三角尺、透明胶带、尖头剪刀、木质铅笔、信纸以及打印纸若干张。不要认为这是小题大作，实际制作中，这些道具都有着各自具体的用途。清洁完工作台，将手洗干净后，便要进入考验耐心和细心的实战环节了。

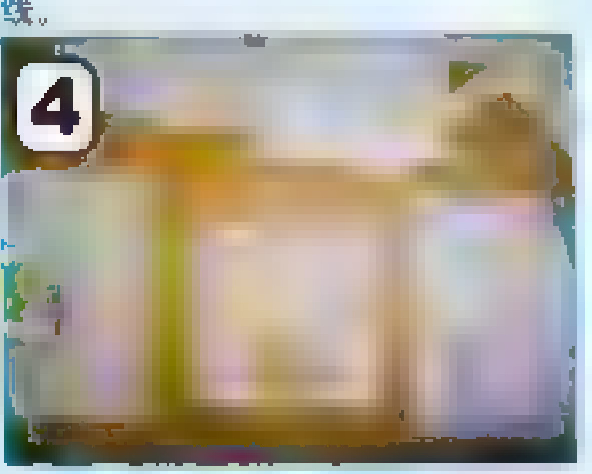
数据是需要的，但我们绝对不能依赖数据。在制作面板上，经验往往成为了决定能否完美贴合主机的面板的关键，数据是实践总结出来的。好了，实战开始

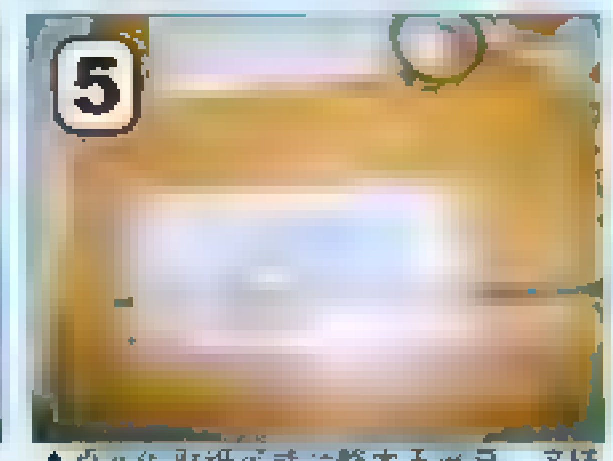



▲首先，将信纸轻轻贴合在NDSL上屏表面，用铅笔轻轻描下液晶屏区域的虚线。


▲接下来再用尺画直虚线部分，用美工刀挖去液晶屏的区域，第一次切割时切得可以稍稍小一些，以便之后调整。


▲制作完成后便可以叠在上屏处比对一下大小是否合适了，经过反复多次试作后，相信可以与上屏大小完全吻合


▲之后用比较硬的打印纸完全仿制一个作为模板，再次与上屏进行尺寸比对。完全吻合后，便可以开始切割真正的贴纸了。


▲真实的贴纸可裁去略大于面积，这样设定是为了在万一上下边缘不平行时有剪裁的余地。接下来，用透明胶将贴纸背面与模板绑定在一起，有了透明胶的固定，便可以完全按照模板进行切割了。

▲切割时记得不要朝着同一方向切，这样可能因为惯性而将贴纸切出预定范围，正确切割法是从需要切割部分的最左端与最右端向中间部分进行切割。切割好后放在主机上比对一下，如果大小正好，就可以贴上NDSL了

由于小■只有两只手，因此在■■就■去拍■了……众：■……一样的难道只■靠插话得？贴时从上往下揭开贴纸，不过开屏幕先固定好位置，直板需要一口气固定好整个上方边缘，上屏边缘最好留大约1mm，小心不要撕裂了，之后只要缓缓撕下保护层即可

▲接下来是下屏，还是使用相同的方法描出十字键的大致轮廓，再根据■■描出完整的按键大小。之后的步骤同上屏，最后需要在左下角剪出一个弧度，因为NDSL主机在外壳外还有一圈水晶壳，中间有一条细细的缝，拿铅笔轻轻描出弧线，再与贴纸固定后便可以修剪出与NDSL完美一致的弧角了

▲最难的部分便是下屏的右面板了，六个孔只要一个打偏，这张面板就算废了。光靠描线的话，可能很难做得完美，此时可以先依上面的方法制作出一张大致的底纸

▲确定了ABXY的中心点后，画出十字线，以十字交点为中心，画出半径为12mm的大圆，确定四个按键的圆心。在四个按键圆心处用圆规画出半径为4mm的小圆，画圆时记得不要用手转圆规，而是转动下方的纸张，这样可以保证圆规始终保持在固定的中心位置

▲剪出完美的圆也是一门学问，光用圆规可能不行。推荐先在圆圈的边缘打上一排密集的小孔，这样在剪的时候会比较轻松一些。下方的START与SELECT键比较简单，不过特别需要注意对准位置。不然即使ABXY处做得再好，这里对不准也就等于前功尽弃了

▲最后是包转轴了。使用一小段纸伸入转轴处计算出转轴的纵周长。之后的剪裁工作对于已经完成上面这些的朋友来说应该不难了吧。冥思苦想很长时间终于想出了如何将贴纸穿过转轴的方法——将贴纸保护层切成两段，将贴纸穿过转轴

▲这样就解决了如何抽出保护纸的问题，只要从里面和外面分别撕掉保护纸即可。右右支架处也可使用■■■去掉，记得一定要在右边挖两个小孔，不然NDSL电源和充电指示灯的光可能会弱到无法识别。

注意要点

NDSL贴纸的制作过程暂时■■■到这里了，现在也总结一些制作■■■■的要点：

1.打印时不要报给BOSS我们需要的尺寸，打印机打出的实图通常比我们定义的小；

2.设定实图大小时一定要略大于需求尺寸，这样一旦边缘对不齐时尚有修剪的余地；

3.如果无法顺利切开贴纸，不要心慌，可以考虑从背面划上几刀，通常就会断开；

4.美工刀一定要锋利，不锋利的刀可能会破坏贴纸上方的保护膜；

5 除了六个按键外，其他的地方尽量使用美工刀，以保证边缘的整齐；

6.下面是我的一些测量数据（单位：毫米），仅作参考——

上屏	
总大小	128×82
左右边缘至屏中间距	30
上下边缘至屏中间距	4
液晶屏含外框	69×54

A、B、X、Y键	
直径8	—
键位总周长	24
到最右端	3
到最上端	9
到屏幕处	4
到最下端	30

下屏	
十字键	
直径	18
宽	6
到最下端	29
到最左端	5
到屏幕处	13
到最上端	15

START、SELECT键	
直径	3
到最右端	22
到最下端	9
到屏幕处	4

好了，让我们一起来打扮自己的NDSL，让它们也有一套漂亮亮的衣裳吧。当然也欢迎大家来我的个人空间（http://■■g■dmoonpalace.spaces.msn.com）与我交流NDSL的化妆心得和在制作过程中所遇到的有趣故事（^）

PSP软件学院

文 CH,1
编 米格

突然发现身边不少朋友将PSP当成了模拟专用机，大家把精力投入到了老游戏中去，从FC游戏到CPS街机游戏再到N64游戏，甚至还有用PSP玩GBA游戏的。PSP的高速处理[illegible]大屏幕还有按键设置，的确很适合运行模拟器。看来再过几年，即使没有新游戏推出，PSP也不会被冷落[illegible]

游戏破解

PSP游戏破解继续

春暖花开，PSP游戏ISO依旧被不断地DUMP出来。近期，被成功DUMP的游戏[illegible]大作《波斯王子 敌对之剑》、Konami出品的[illegible]大作《实况力量职业棒球 携带版2》、NBGI出品的[illegible]游戏《机动战士[illegible]》联合对扎夫特携带版》、SEGA出品的[illegible]游戏《全部爆发 火线追击》以及光荣出品的[illegible]版的《三国志Ⅷ》。4月份的发售表上还有PSP版的《最终幻想》，不知道是否会如期DUMP。

模拟器

Daedalus PSP新版公布

PSP上最好的N64模拟器Daedalus PSP在4月初发布了R10版。新版加入跳帧以及帧数限制功能，当模拟出现错误时可以暂停游戏，修正了没有ROM存在时程序崩溃的错误。新版最大的亮点是可以调节帧率，对于运行速度较慢的游戏，可以通过帧率调节来提升速度。

全新N64模拟器将推出

经常玩电脑模拟器的朋友应该对Ultra64这款模拟器有印象吧。Ultra64率先实现了在低配置电脑上全速运行N64游戏。最近Ultra64的开发小组UltraHLE2064宣布将会开发基于PSP平台的全新N64模拟器。小组成员认为以PSP的机能完美模拟N64主机非常有可能。鉴于UltraHLE2064小组强大的实力，这款新模拟器着实让人期待。

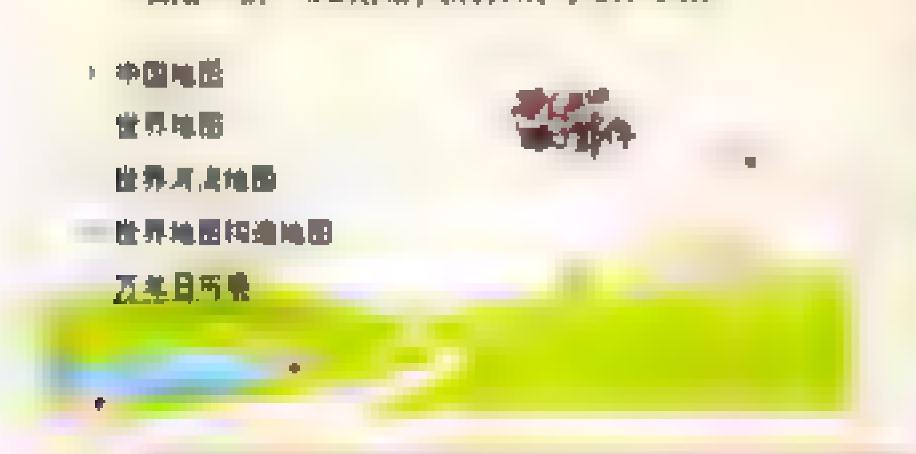
自制软件

CheatMaster 新版发布

由PSPChina网友Posion、枫等人开发的PSP用金手指插件CheatMaster在4月9日推出V0.7b版。新版加入Set notify功能，添加兼容模式，修正了内存翻页错误，优化了金手指代码的显示方式，还解决了PS游戏的兼容问题。

Map of PSP 新版推出

国人制作的PSP用地图软件Map of PSP于4月初发布V0.1alpha版。软件其实由网页组成，用户需要打开PSP浏览器输入网页地址才能运行软件。新版加入包括河北、北京、香港、新疆、山西等多个省市的地图，另外还提供时间查看和万年历功能。作者计划在以后的版本中加入计算器等实用工具，并可以实现仿GPS的定位查找功能。



Sleep'n'Wake PSP 新版公布

PSP的功能齐全，却惟独没有实用的闹钟功能。不过不要紧，现在通过Sleep'n'Wake PSP这款软件，我们一样可以将PSP变为闹钟。软件于4月中旬推出V1.2版，目前已经支持8kps至320kps 44.1Mhz采样率的MP3文件，加入删除MP3文件的功能，为睡眠和唤醒模式加入不同的播放列表，写入个性信息提示，开启、关闭USB连接，以大字体显示时间。玩家可以将自己喜欢的MP3音乐设定为铃声，不过要注意使用闹铃功能时PSP只能处于睡眠状态，如果在关机状态下软件不能启动。

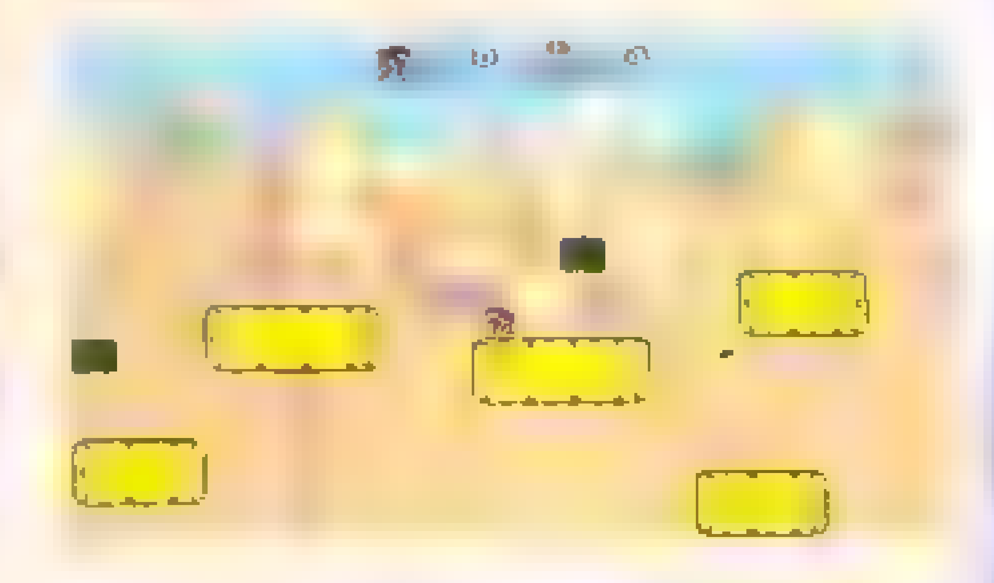
PSPalm 公布

直到今天，还有很多用户喜欢用Palm处理个人事务。现在，有网友将Palm的部分功能移植到了PSP上。PSP上的仿Palm软件PSPalm于4月中旬推出V0.1 beta版。程序是基于PSP Lua平台，目前已经实现的功能包括时钟、计算器还有挖地雷游戏等。因为是初始版本，所以功能简单、界面也比较简陋。作者计划开发Word模块，并加入MP3播放、图片浏览功能。

同人游戏

《Anime Wars》推出

由SP3actor制作的PSP同人游戏《Anime Wars》于4月初推出V1版。《Anime Wars》是一款乱斗型游戏，玩家可以操纵《火影忍者》、《七龙珠》、《犬夜叉》等多部漫画中的知名角色进行战斗。游戏采用固定场景的形式，场景取材于漫画，制作精美，但可惜人物太小。游戏开始，按任意键进入主菜单，可以选择不同的角色，并能对声音、道具、组队等具体项目进行设置。游戏时，按×键跳跃，按START键暂停，按SELECT键选择Yes退出游戏。



《ZeldaDemo》放出

可爱的林克登陆PSP了。同人游戏《ZeldaDemo》于近日放出了试玩版，虽然还没有完成，但玩家已经能操纵林克在村子里和迷宫中走动。游戏画面[illegible]，看起来效果比GBA版还要好，[illegible]人。另外，游戏的画面尺寸很小，不知正式版中是否会扩大[illegible]。游戏内还附带了地图编辑模式，玩家可以自行编辑地图。

CCPSP [illegible]

PSP上的仿《反[illegible]》的游戏《[illegible]》[illegible]

《PSPokemon》发布

继《ZeldaDemo》之后，PSP上的仿《口袋妖怪》游戏《[illegible]》也在4月11日放出了[illegible]版，不过游戏的完成度还非常低，只有一个固定场景，还有商店房子。玩家可以操纵主角[illegible]走动，但无法做其他事情，进屋后，屋内也没有任何物品。游戏画面比较像GBA版，希望作者能尽快发布正式版。

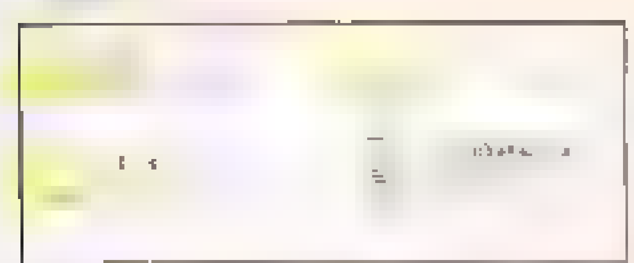
《Triple Triad PSP》新版发布

PSP上的卡片游戏《Triple Triad PSP》在[illegible]发布了v0.4[illegible]版，新版加入了[illegible]，在比赛时可以[illegible]，[illegible]

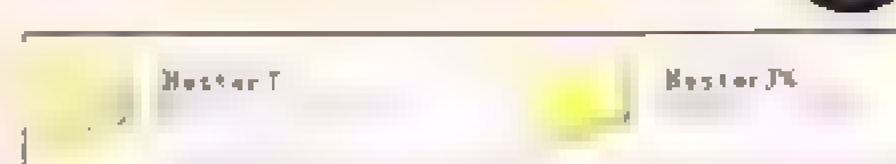
软件学院

NesterJ for PSP

要说国内最流行的家用电视游戏机是什么，很多人都会回答是任天堂的FC，FC又称红白机，自上世纪80年代进入国内以来，就受到无数玩家的喜爱。很多朋友认识游戏都是从FC开始的，即使在21世纪的今天，FC兼容机仍没有在国内市场消失。对于PSP玩家，想体验FC游戏是一件再容易不过的事情。由Jeff C开发的PSP用FC模拟器NesterJ for PSP能够在PSP上完美运行几乎所有的FC游戏。这次，我们就为大家奉上详细的NesterJ for PSP教程



◀NesterJ for PSP的最新版是V1.20beta2版，从网上下载后解压，1.0目录内是适用于1.0版PSP的程序，1.5目录内则是适用于1.5版PSP的程序，DOC目录内则是一些文本文件，里面有软件开发史、使用说明等等。



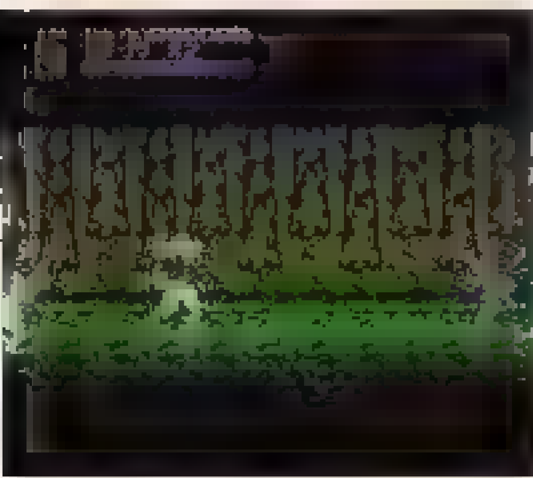
▲如果你的PSP是1.0版，要将1.0目录内的NesterJ文件夹拷贝到记忆棒PSP\GAME目录内；如果你的PSP是1.5版，则要将1.5目录内的NesterJ、NesterJ%文件夹拷贝到记忆棒PSP\GAME目录内；如果你已经刷了OE系统，则要将1.5目录内的NesterJ、NesterJ%文件夹拷贝到记忆棒PSP\GAME150目录内。

▲FC游戏ROM可以拷贝到记忆棒的任意位置。如果你想玩FC磁碟游戏，则还要将磁碟机的BIOS文件Disksys.rom拷贝到NesterJ目录下。通常FC ROM的文件后缀是.nes，FC磁碟ROM的文件后缀是.fds。

▲将记忆棒插入PSP并打开，找到记忆棒图标，进入后，找到NesterJ for PSP程序，按○键运行。

▲NesterJ for PSP运行后，首先进入目录管理界面，用PSP十字键移动光标，在目录上按○键进入下级目录，按×键进入上级目录。

▲找到游戏后，按○键游戏开始运行。



PSP	FC
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
○	A
×	B
	连打A
	连打B
START	START
SELECT	SELECT

▲先说说游戏时的默认按键设置

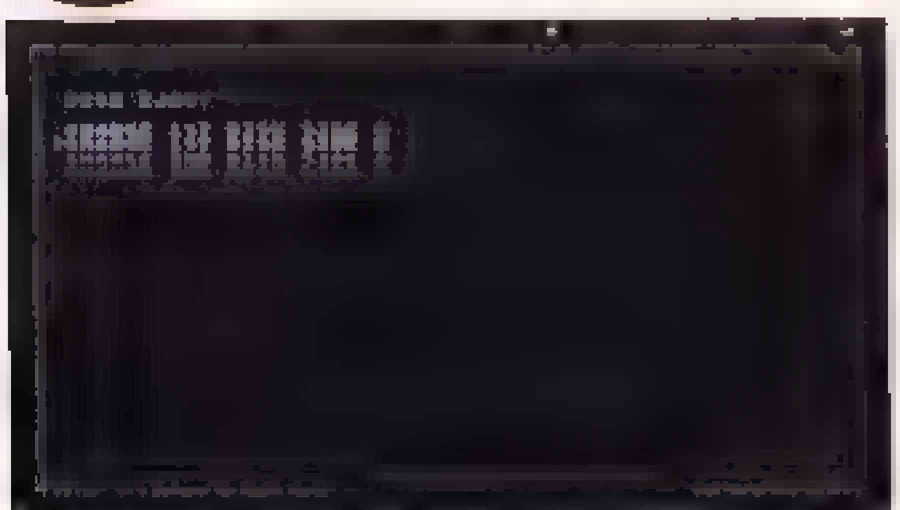
◀FC的画面分辨率远远小于PSP屏幕分辨率，为了适合不同用户的习惯，NesterJ for PSP提供了多种画面比例，包括原始大小显示、全屏幕拉伸显示等等，向右拨动摇杆可以切换不同的画面显示模式，共有7种模式。

▲同在移动摇杆进入模拟器的系统主菜单，这里我们可以进行各种细节设置，用○键确认选项，按×键取消。Back to ROM List为回到游戏列表，Reset为重启游戏，Continue为继续游戏，Exit to PSP Menu为退出模拟器

▲NesterJ for PSP支持即时存档，进入系统主菜单后，将光标移动到Save Slot选项，共提供了10个位，按方向键左右调节存档位置

▲存储存档的话，移动到State Save，按○确认会出现确认提示框，再按○键可以保存记忆，State Load是读取记忆，State Delete则是删除记忆

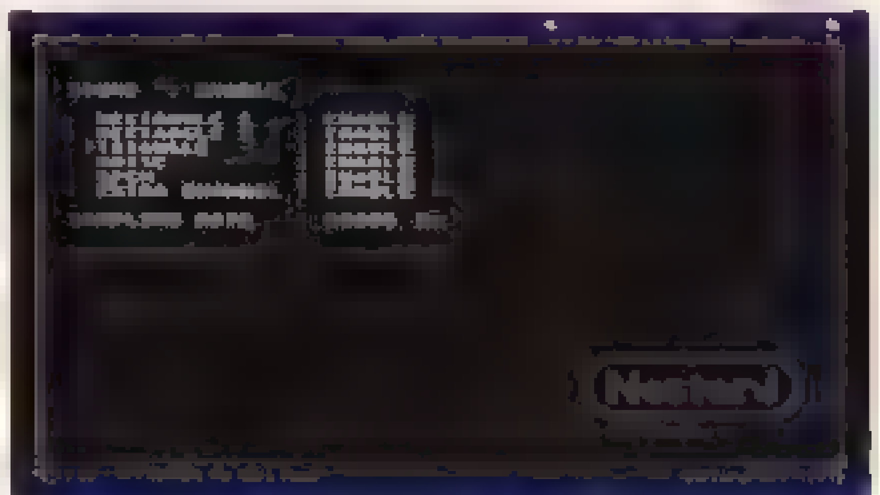
▲NesterJ for PSP可以将游戏中的精彩画面保存下来，在主菜单中，移动到Screen Shot选项，按○键出现确认提示框，再按○键，模拟器会将游戏画面保存在记忆棒PSP\PHOTO\NesterJ目录下



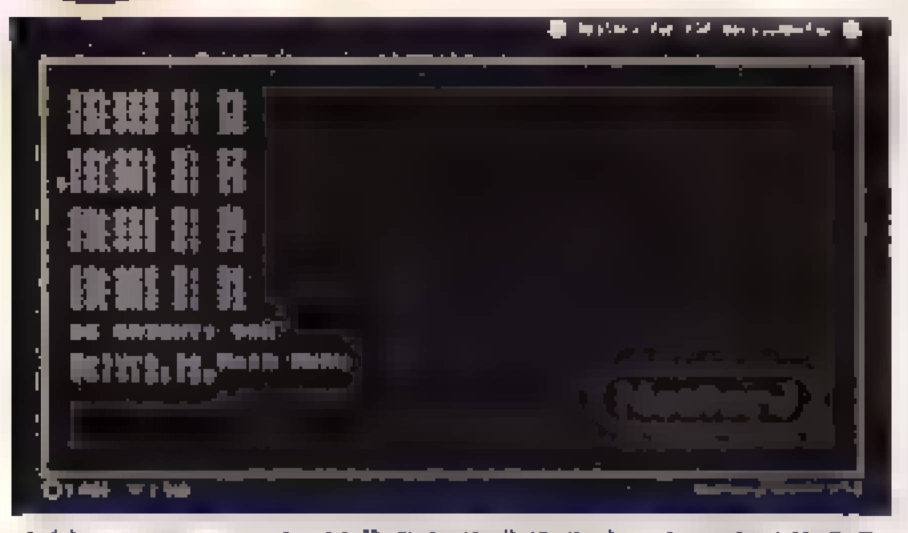
▲很多FC磁碟游戏都存储于两张或者两张以上磁盘内，当游戏中提示换盘时，需要进入系统主菜单，选择Disk Change，进入后再选择要更换的磁盘号即可更换成功

▲Preferences Config是系统设置菜单，进入后可以对电视制式（TV Mode）、CPU运行频率（CPU Frequency）、是否显示帧率（Show FPS）等选项进行调节

▲Graphics Config为图像设置选项，其中Screen Size为调节画面尺寸，效果和游戏时间右滚动条杆一样。Black and White Mode则为是否设置为黑白模式，选为Enable开启后游戏画面变为黑白



▲Sound Config是声音设置选项，其中Sound为是否开启声音，Sampling Rate为声音采样频率，一般设为22050Hz即可



▲Menu Color Config是菜单颜色设置选项，可以调[illegible]R、G、B的值来改变菜单[illegible]，Bright是背景图片的亮度，100%为最明亮。

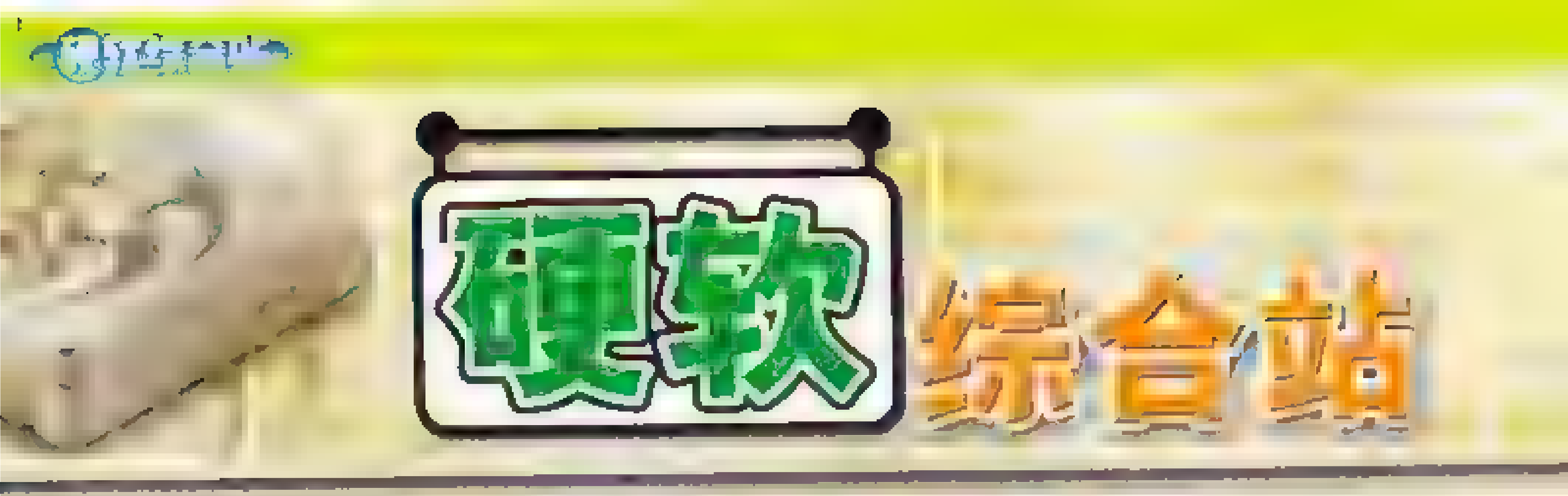
▲Key Config为按键自定义选项，不仅可以对FC手柄按键进行自定义，还可以为一些功能设置快捷键，比如电池寿命(Batery Life)、截图(Screen Shot)、快速存储存档(Quick Save)、快速读取存档(Quick Load)等

▲Load Cheat File为金手指选项，可以读取存储于记忆棒中的金手指文件，从而对游戏进行修改，很可惜NesterJ for PSP不支持金手指代码的查找。

▲新版的NesterJ for PSP支持无线联机，可以与其他PSP用户进行对打。联机要打开PSP的无线开关，在系统设置中将频道设为同一个数字，选择Wifi Network Play (Adhoc)，出现sceNetInit() done后，另一台PSP进行相同操作，稍后联机成功，可以玩双人游戏

NesterJ for PSP对FC游戏的支持度很好，经典的游戏《魂斗罗》《双截龙》《洛克人》、《冒险岛》等都能够全速运行，没有拖慢现象，画面显示正常，声音也很完美。如果你喜欢FC游戏，那NesterJ for PSP将是你最好的选择

PSP软件学院是新加的小栏目，将定期为大家介绍PSP优秀软件的详细使用方法，希望大家能喜欢哦。最后给出本期软件的下载地址，网址为[illegible]



掌机市场扫描

文 江西恐龙
编 马修

相信大家在看到本文的时候，时间已经[illegible]五一劳动节[illegible]五一劳动节在我国的两大黄金假期，每次[illegible]休息、购物"等字眼作为春夏交替的五一节，由于气候宜人非常适合[illegible]旅游[illegible]大家又打算如何[illegible]这个快乐的节日呢？如果各位打算在五一前或者五一期间购买游戏机，那么请随我来看看最新的销售行情

PSP方面，最近出了一条爆炸性的新闻，那就是软降PSP无货了。现在大部分游戏店里卖的都是硬降机器。笔者连续数日在游戏市场里未看到软降PSP的身影，询问店员才知道缘由。原来Sony已经停止了3.03版PSP的生产，现在出厂的PSP全部都是3.10版。由于3.10版PSP暂时无法软件降级，因此只能强制拆开主机刷新BIOS芯片，也就是硬降。

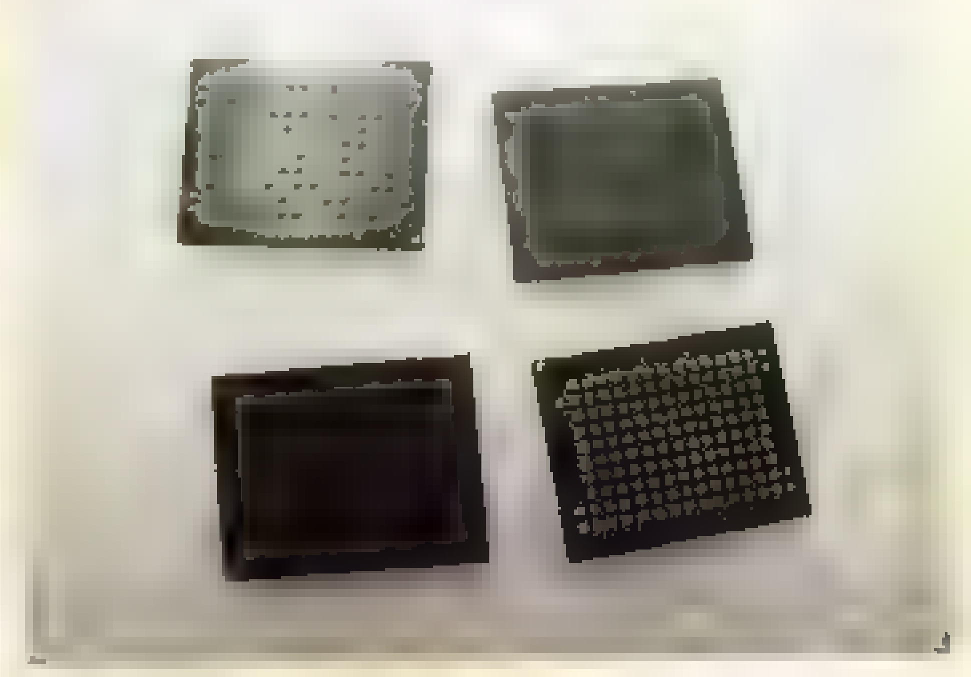
就广州这几天的情况看来，软降机器基本上都消失了，所有店里卖的都是硬降机器。笔者猜计前段时间卖1420元的软降机器在这段时间内将会小涨。一旦手头上剩余的货卖光，也就只能卖硬降机器了。由于从广州发货到其他中小型城市是需要一定时间的，再加上这些地方的玩家消费能力有限。因此笔者预计在全国范围内的大部分游戏店里还是可以找到少量的软降PSP机器。只不过价格得看老板的心情，心情好的话卖个一千四百多，心情不好的话卖个一千五百多也是有可能的。（读者：恐龙，你不要说得这么恐怖好不好！）

如果大家有机会上淘宝或者阿里巴巴，便可以搜索到硬降技术的转让贴，大部分游戏店的转让费用都在万元左右，这笔费用包括来人学习以及附赠基础设备。在众多的维修设备里面，笔者查询到一个名为BGA返修台的机器，这台机器有高档有低档，售价从4万元到8千元都有。从这些价格信息上看来，要投资一个小型[illegible]硬降作坊便需要数万元投入，由此可见现在硬降PSP的利润是多么的高，并且也从侧面反应了PSP在国内的需求量之大。

由于软降机器的"绝迹"，导致硬降机器出现了比较大的需求量，间接导致现在广州的硬降机器价格浮动比较大，基本上一天一个价。到本文截止当日，大部分游戏店的硬降机器售价为1380元。而前些天也卖过1360元，当然也有卖过1400元的时候。

[illegible]3.10 OE-A'系统，由于刷机技术的改进，大部[illegible]包装封条的做工非常逼真，撕开后同样有水印效果。这样一来也就让硬降机器的特征显得不那么明显了。

如果大家打算现在买PSP，但又买不到软降机器，那该怎么办呢？笔者的看法是：与其苦苦去追寻软降机器，不如坦然接受硬降机器。[illegible]



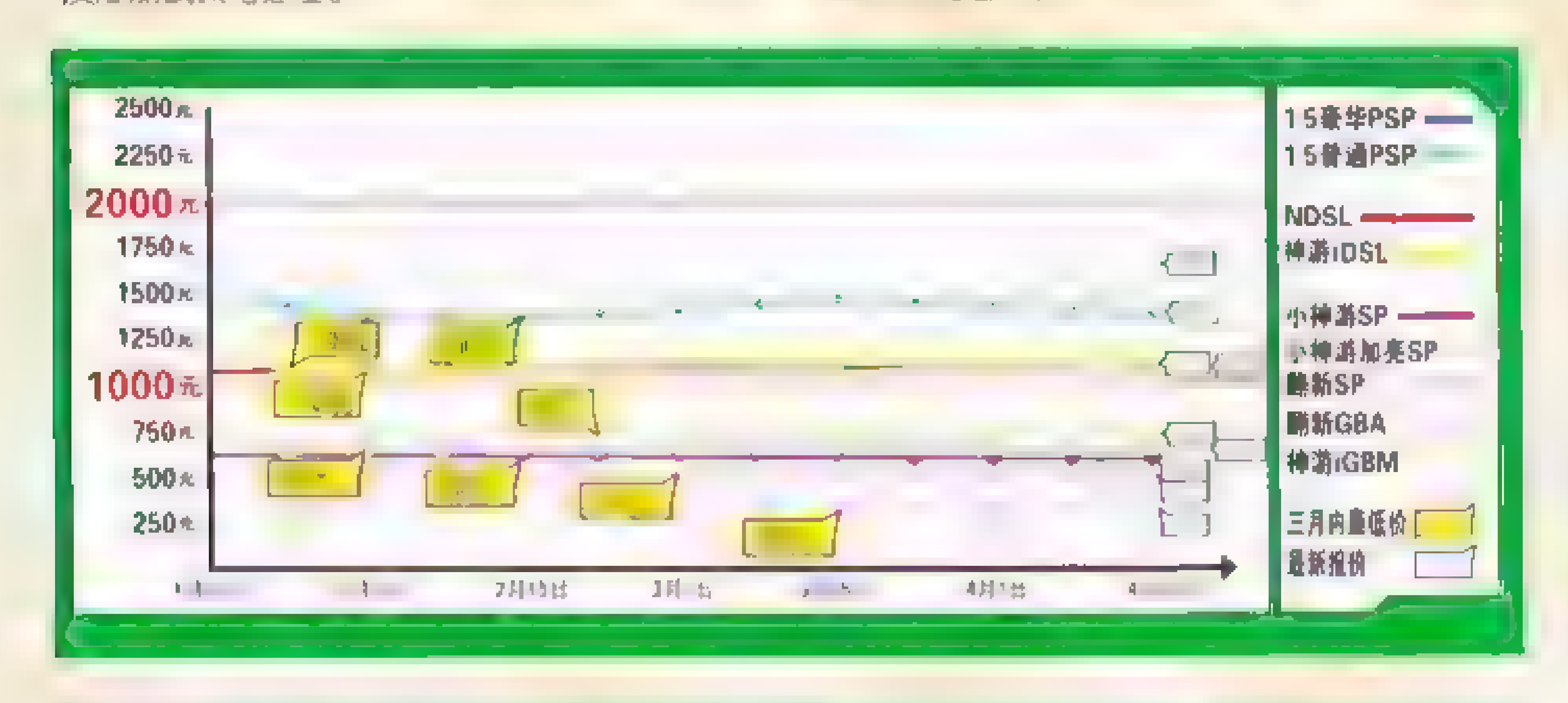
▲PSP硬降过程便是将这枚[illegible]号芯片解焊，将芯片里的数据更新后重新焊回PSP主板

现在做的软降机器实在是多。虽然这个想法有些"残忍"，但确实是没办法中的办法。当然还有一种方法那就是等待国外黑客推出3.10的软降程序，不过不知道要等多久。

PSP的配件方面，记忆棒跌价比较快。前段时间眼看着卖380元的4G组装记忆棒，现在竟然卖到320元了。想当年我的512M记忆棒都花了300多元……伤心往事就不多提了。店里卖320元，那网络上卖多少钱呢？大部分网店的价格都在270～300元左右，真是便宜到令人无法相信。相应的，2G组装记忆棒的店头价格也降到了160～170元左右，而网店则卖到了140～150元左右。由于国内生产组装记忆棒的厂家实在是多，因此现在记忆棒的局面已经不再是以前简单的"高速、慢速"之分。有时候一家店里便卖数种版本的记忆棒，大家在购买前请多做预习，并且在购买的时候务必反复测试读写速度。

NDSL方面一片太平之势，自从刷机软件升级到V7之后便再也没有新情报了。（什么？你说不知道V7是啥意思？赶紧去翻以前的《掌机王SP》！）由于现在大部分烧录卡都实现了免刷机直接运行，因此现在购机的玩家已经不再关注刷机相关事项。烧录卡的品种才是他们关心的东西。主机方面，神游iDSL和美版NDSL都略有小涨，价格分别卖到了1160元及1150元。神游iDSL由于是220V电源，中文菜单，价格仅比美版高一点点，有这么多优点集其一身，为什么游戏店还进美版NDSL呢？笔者百思不得其解，后来一想，万一神游iDSL卖光之后没来得及补货，总得有个美版应付应付吧？说实话这解释也真够苍白，至于真相究竟如何我们还是别去深究了吧。

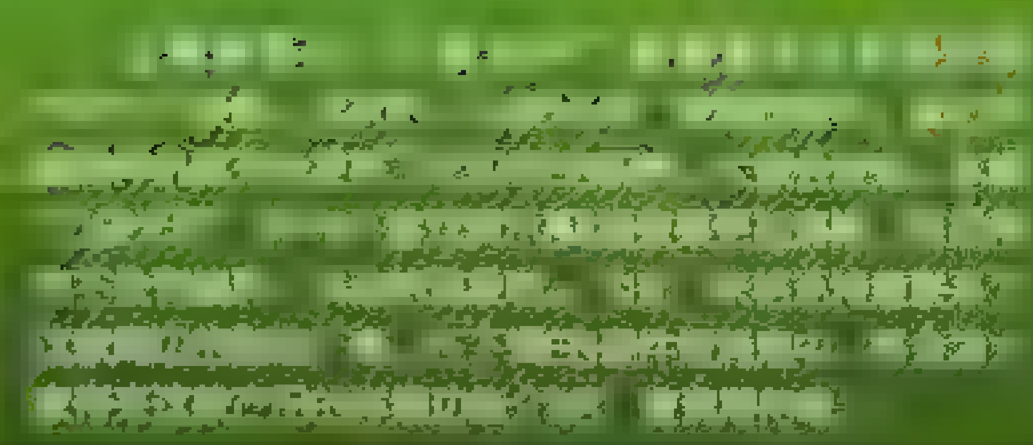
烧录卡方面，R4继续大卖，价格依然保持在170元不动，1G TF卡售价80元左右，2G TF卡售价230元左右。



各地掌机价格表

本栏[illegible]大家[illegible]各地的掌机[illegible]价格，以下[illegible]价格[illegible]，[illegible]价格[illegible]以下价格仅供参考[illegible]价格[illegible]levelup电玩商城(http://www.levelup.cn/mall/)查阅。

广东广州	江西恐龙	—	1380(硬降)	1160	1150	—			—		—
广东深圳	久圣电玩	1600	1450	—	1180	800	—	550	650(背光)		600
安徽合肥	红星	1600(软降)	1450(软降)	1150	1150	680	—	550	520(背光)		480
	四海电玩	1530(硬降)	1380(硬降)								
浙江杭州	玩之茵电玩专卖店	1650	1450	1160	1150	950	—	—	650(背光)		—
山西太原	逸豪电玩	1680	1500	1220	1200	850	—	750	650(背光)		550



文 Akin

国外周边

NDSL上下壳保护贴（[illegible] D Lite）

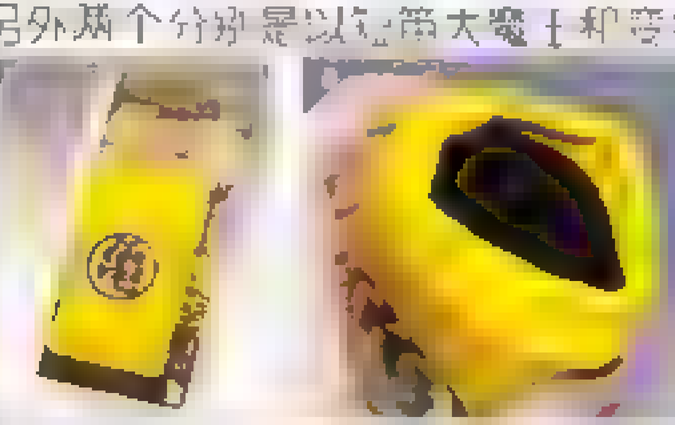
比起NDS，[illegible]的NDSL在外形上几乎可以用作[illegible]。[illegible]

[illegible]

NDSL《龙珠》龟仙流道主题便携包（ドラゴンボールZ スウェットタイト亀仙流道着 Ver）

[illegible]48

[illegible]《龙珠》[illegible]么多年，人气依[illegible]MegaHouse推出的《龙珠》主题NDSL主机便携包借着游戏新作的推出也走上了市场。本次发售的便携包共包含了[illegible]个版本，[illegible]个是以大大的“龟”字做LOGO的龟仙流道服，另外两个分别是以[illegible]大魔王和[illegible]为主[illegible]。[illegible]的同[illegible]产品的样式比较简单，没有太多[illegible]的装饰，而且由于大小容量的限制，也只能用于存放NDSL掌机。产品的伸缩弹性非常好，看起来还有些像[illegible]护腕，[illegible]采用细针[illegible]缩材质，因此装机装在里面完全不必担心会掉出来，买一个来挂在腰上，倒还真有些《龙珠》人物的感觉。



话梅杂志&3DM-SMV

PSP Boom音响背包（PSP BOOM Amplified PSP Speaker Bag）

价格：100美元（约人民币[illegible]元）

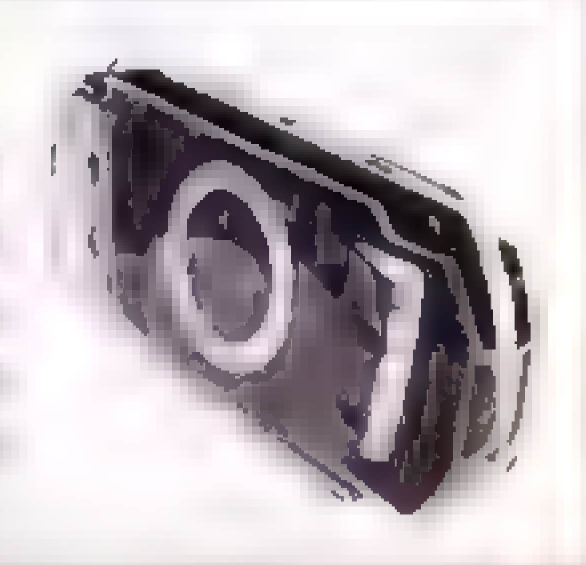
PSP音响背包我们已经为大家介绍过不少，但像这样的音响背包还真是第一次见。这款产品乍看起来好像普通学生用的书包一样，不过仔细观察会发现包体正上方有一个PSP专用的收纳囊，收纳囊完全按照PSP外形制作，并且屏幕部分专门用了透明塑料材质，这样放在包里就可以直接欣赏电影、玩游戏了。而这款产品另一大特点，就在于两侧放置的4瓦扩声音喇叭，通过PSP收纳囊中的音频输出线将音频接至两个喇叭上，喇叭采用电池供电，能够连续使用几个小时，这款装备对于当代学生和喜欢出游的玩家而言，的确是不错的选择。

国内周边

PSP水晶套

[illegible]

产品介绍：



[illegible]

PSP音响包

[illegible]

产品介绍：

[illegible] 分享音乐或者观赏电影，基本能够满足玩家对音质要求的要求。

PSP魔幻水晶盒

[illegible]

产品介绍：

这款产品本身采用透明胶壳制作，内托结构实现吸附作用，令主机可以得到很好的保护。经常关注游戏配件的朋友，一定注意到了这款产品外观很像索尼的那款保护盒。作为国内生产商，在外观和设计方面效仿国外厂商的确是一种常见的现象。不过厂商在功能上满足后还给这款产品注入了新的理念——在产品内部增加了一层魔术贴，通过角度的变化保护盒会变换出两张不同的图片，使得整个产品外观更加亮丽。

NDSL 硅胶套

产品介绍：

NDSL在问世至今，出现了很多保护类周边。作为最常见的掌机保护材料，硅胶是必不可少的，因为它有着无毒、花色多、拉力佳等诸多优点，颇受广大掌机爱好者的好评。这次向大家推荐的这款NDSL硅胶套延续了以往制作的工艺。硅胶表面使用了磨砂处理，这样使得整个产品表面的光泽手感更好。尤其值得注意的是整个产品完全紧贴NDSL，按键部分不会受到任何的影响。作为低端价位的保护配件，硅胶套可以说是最佳的选择了。

PSP 铝盒

产品介绍：

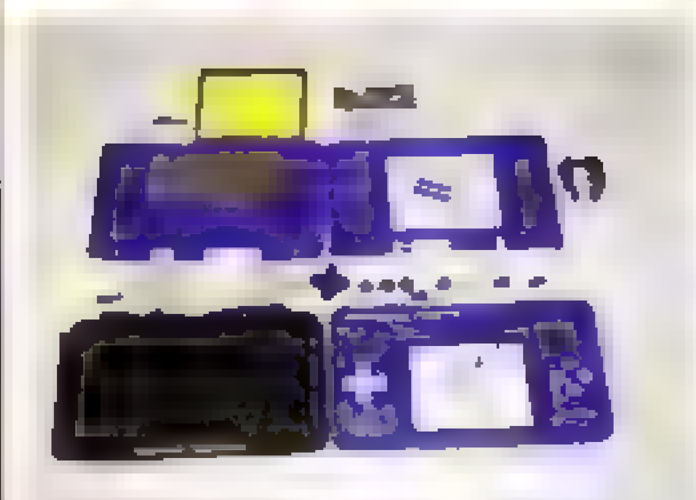
[illegible]又很好，[illegible]

PSP 面盖＋全套小键

产品介绍：

[illegible]了，作为[illegible]配件来说，这款[illegible]的广告宣传，笔者深入了解[illegible]，大家[illegible]了。总之，从外观包装情况来看，这套PSP面盖配件，可以与PSP主机完全吻合，换上之后的PSP就好像[illegible]一样焕然一新。

NDS 主机外壳＋全套小键



产品介绍：

由于第一款NDS主机体积较大，致使一些[illegible]NDS的朋友，不是贴上了花纹就是换上了外壳。主机的一些棱棱角角，是最容易"受伤"的地方，谁都不会愿意自己的宝贝变成"花脸"，所以这款产品提供了近[illegible]个小配件来使你的NDS外观焕然一新。外壳等配件均采用ABS原料制造，产品使用时间更久，颜色更亮。

话梅杂志&3DM-SMV

SP评测室

样品提供联系方式　mig@ucg.com.cn

[illegible]

PSP 面板贴纸

PSP Colorful Sticker

售价：28 元

[illegible]

[illegible]

LIKY：产品价格略显[illegible]、不过[illegible]泽、色彩看上去很好

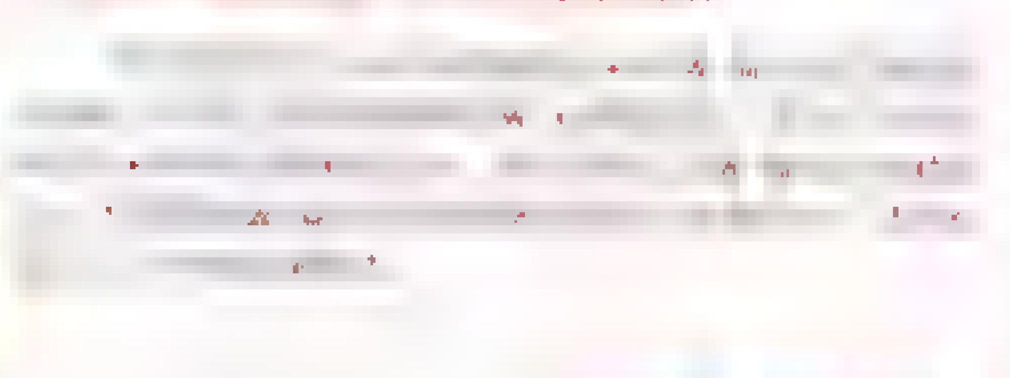
[illegible]包装简单[illegible]实用。产品制作也很精细，装饰性的确不错。

话梅杂志&3DM[illegible]

模魂志 128页大16开模型时尚志·VCD No.8

翼 编年史 幻彩绘本

CLAMP精心挑选 2007年首本画集



游小说 第2期

特别提示：本期起 游小说 将增送特制迷你CD-ROM

反叛的鲁鲁修 黑之皇子

反叛的鲁鲁修 资料设定集 FANS不可错过的永久珍藏品

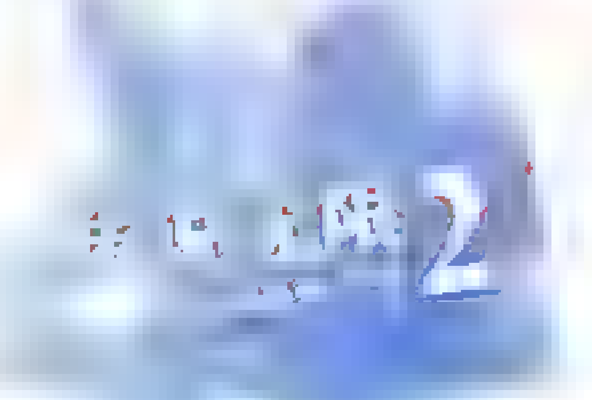
128页大16开精装特辑 双面精美超大海报×2

OST及歌曲全集CD×2

已上市

传说无限2 传说系列全书

164页16开豪华精装特辑＋梦幻传说DVD



[illegible]

变形金刚漫画版 第一代 Vol.1

[illegible]

掌机游戏综合发售表

[illegible]

发售表阅读提示

1 本发售表中发售[illegible]下方的信息从左到右依次为中文译名、发售[illegible]、游戏类型以及日、美元价格，中文名下方的是日、英文原名
2 以日元标价的为[illegible]版游戏，以美元标价的为美版游戏，[illegible]除任天堂的[illegible]游戏外，所有[illegible]游戏的价格都不含[illegible]税
3 红色字体为受瞩目游戏

[illegible]

Wi-Fi 对应 世界的[illegible] 大全 [illegible] 世界のなれでもアソビ大全			
右脑锻炼DS 七田式 成人[illegible] 右脑锻炼ウノタンDS 七田式 大人の[illegible]トレーニング	Interchannel Holon	ETC	3800日元
学园[illegible] 开心伙伴 学园アリス わくわく ハッピー フレンズ	Kids Station	AVG	4800日元
亲子娱乐 男孩版 できたよ! ママ おとこのこ	Star Fish	ETC	3800日元
亲子娱乐 女孩版 できたよ! ママ おんなのこ	Star Fish	ETC	3800日元
发明情人梦 [illegible]	NBGI	MUG	4800日元

[illegible]

[illegible] Pokemon Diamond	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] Pokemon Pearl	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]

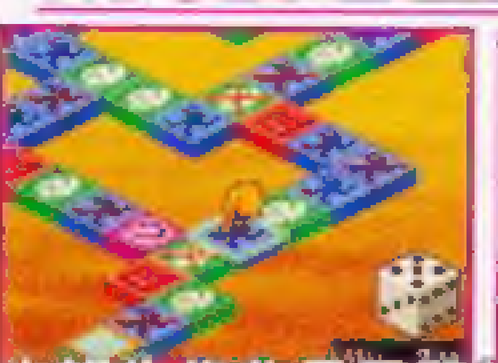
[illegible]			
[illegible]钢心忆 速读练习DS [illegible]	E Institute	ETC	3800日元
大脑锻炼 速算练习DS [illegible]	E Institute	ETC	3800日元
英检王 3级 英検王 3級	学研index	ETC	3800日元
英检王 4级 英検王 4級	学研index	ETC	3800日元
Gamics系列 Vol.1 横山光辉 三国志 第四卷 [illegible] Gamicsシリーズ Vol.1 横山光輝 三国志 第四巻 三国鼎立	[illegible]	[illegible]	[illegible]
不丢脸的明天DS 商业礼仪 これで恥をかかない 明日つかえるDSビジネスマナー	元气	ETC	3800日元
真 幸运之星 启程 真 らき☆すた 萌ゆる	角川书店	AVG	3800日元
大都技研官方柏青嘉模拟器 秘宝传 押忍!番长·吉宗DS 大都技研公式パチスロシミュレーター 秘宝伝 押忍!番長 吉宗DS	Paon	SLG	4800日元
巧克力犬的甜蜜百货店 チョコ犬のスイーツデパート	TDK Core	SLG	4800日元
般若心经入门DS DSが tehoook 般若心経入門	ASNetworks	ETC	3800日元
数字游戏VOW ナンプレVOW	From Software	ETC	3800日元

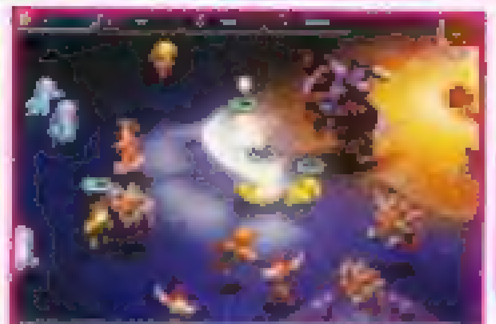
大鼻宠物俱乐部 动物天堂 はなデカ倶楽部 アニマルパラダイス	Agatsuma	SLG	4800日元
最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウイング	Square Enix	RPG	4800日元
绘图急救员 解谜绘画三大谜题 ピクピク 解くと絵になる3つのパズル	Success	PUZ	2980日元
桃太郎电铁DS 东京&日本 桃太郎電鉄DS TOKYO&JAPAN	Hudson	TAB	4800日元
陨石大战 迪士尼魔法 メテオス ディズニー・マジック	Walt Disney Japan	PUZ	4800日元
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 リーズのアトリエ オルドールの錬金術士	Gust	RPG	4800日元
2007年5月1日			
怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision	ACT	29.99美元
2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	29.99美元
2007年5月10日			
最强 东大将棋DS 最強 東大将棋DS	每日Communication	TAB	3800日元
2007年5月17日			
美丽日本语书写法・会话法DS 美しい日本語の書き方・話し方DS	E Institute	ETC	3800日元
改造节奏大战 龙剑战记 カスタムビートバトル ドラグレイド	Banpresto	ACT	4800日元
DUKE更家的健康步行指导 デューク更家の健康ウォーキングナビ	Dorart	ETC	4200日元
休闲成人拼图DS 世界名画1 文艺复兴・巴洛克巨匠 ゆっくり楽しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画1 ルネサンス・バロックの巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元
休闲成人拼图DS 世界名画2 印象派・后期印象派巨匠 ゆっくり楽しむ大人のジグソーパズルDS 世界の名画2 印象派・後期印象派の巨匠	Interchannel Holon	PUZ	3800日元

PlayStation Portable

2007年4月19日			
最终幻想 ファイナルファンタジー	Square Enix	RPG	3800日元
2007年4月26日			
大家的地图2 みんなの地図2	Zenrin	ETC	4800日元
2007年5月1日			
代号武器 感染 Coded Arms: Contagion	Konami	FPS	39.99美元
2007年5月4日			
蜘蛛侠3 Spider-Man 3	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月10日			
最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジータクティクス 獅子戦争	Square Enix	S・RPG	4800日元
2007年5月15日			
怪物史莱克3 Shrek the Third	Activision	ACT	39.99美元
2007年5月24日			
死神BLEACH 灵魂升温4 BLEACH ヒート・ザ・ソウル4	SCEJ	FTG	4800日元
2007年5月31日			
Snow 携带版 Snow ポータブル	ProtoType	AVG	4800日元
大众高尔夫球场 Vol.1 みんなのGOLF場 Vol.1	SCEJ	SPG	5800日元

口袋光环 精彩内容导视 Vol.62





游戏展望台

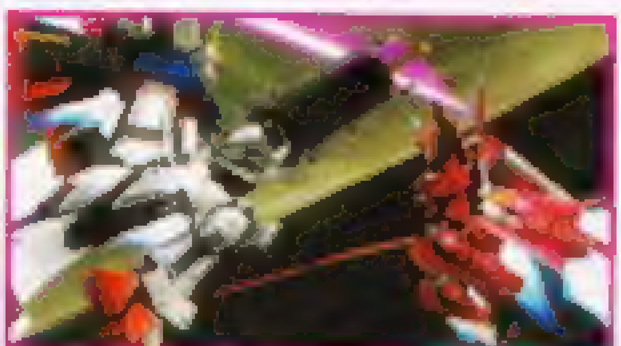
收录未发售游戏的第一手影像情报，让您享受最速的视觉冲击！

本辑为您收录了即将发售的超人气大作《最终幻想XII 亡灵之翼》的片头预告影像以及《元素怪兽》、《怪物农场DS》宣传影像。

新作特搜队

全面搜索近期作品，为您简介最新的作品信息！

为您演示《灼眼的夏娜DS》、《无限试驾》及《实况力量职业棒球 便携版2》等15款新作。



火热试玩区

详解近期当红大作，为您全面演示动作系统及特点！

详解近期《波斯王子 宿敌之剑》、《逆转裁判4》、《机动战士高达SEED 连合对扎夫特 携带版》等5款当红大作，为您打造最酷的游戏视觉盛宴！

"米饼"视频第三弹

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

米饼爆笑狩猎生活

米格：吃了吗？ 软饼干：吃了。
米格：喝了吗？ 软饼干：喝了。
米格：打怪了吗？ 软饼干：打了。
米格：看口袋光环了吗？ 软饼干：……
米格、软饼干：米饼组合第三弹本辑火爆出炉，不要错过哦！

天下聚会

天下玩友聚会，热情联机连心！大连DS之家聚会影像全面收录，带您一起去体验聚会现场的热度！

搜罗近期掌机游戏
精彩影像
口袋光环
Vol.63
攻略透解
逆转裁判4 NDS
最终幻想XII 亡灵之翼 NDS
莉兹工作室 奥尔多鲁的炼金术士 NDS
掌机王Sp
63辑
5月上旬
全国上市
精美赠品
《逆转裁判4》主题卡片
幸运大抽奖 惊喜送不断
PSP、NDSL、OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包……
海量奖品等你来拿！
只要购买《掌机王SP》就有机会中奖！
话梅杂志&3DM-SMV

现已上市

《PSP游戏典藏专辑》第2辑
各地报刊亭销售中

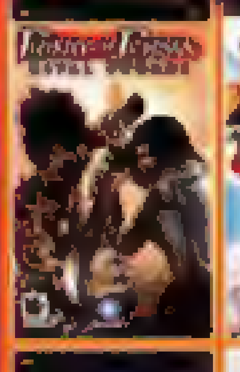
PlayStation Portable

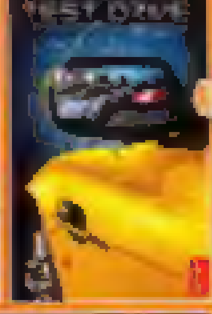
PSP 4DVD-ROM

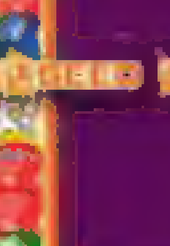
游戏典藏专辑 VOL.02

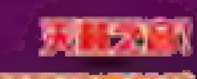
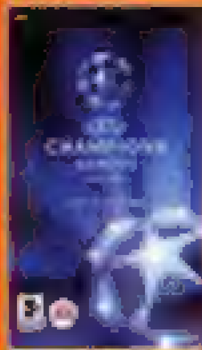
39款热门游戏劲爆登场　130余张动漫壁纸火热放送

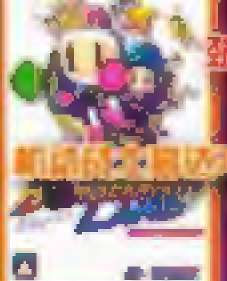
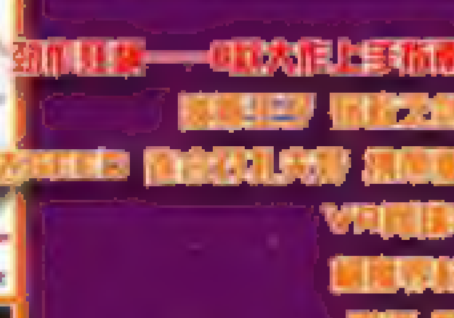
51款NEO · GEO模拟游戏经典再现　320分钟影视佳作缤纷连载

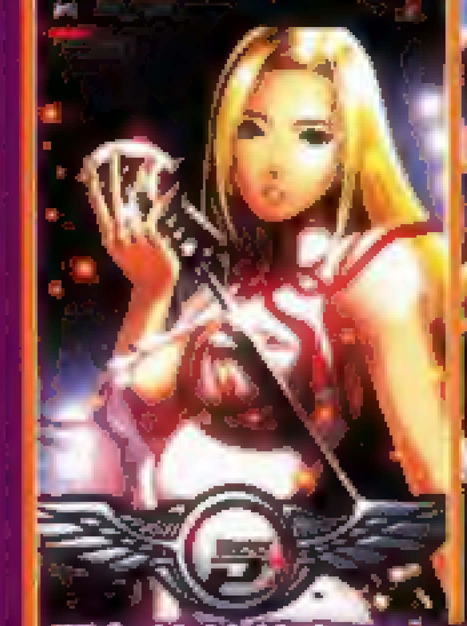


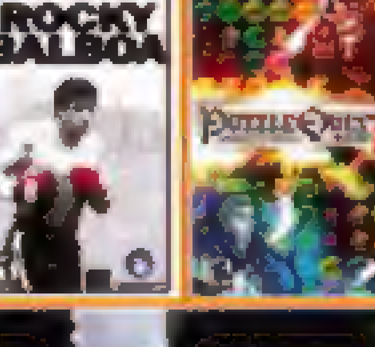








MVSPSP完全使用指南

所有软件均有PSP电子版详细使用说明

所有游戏均经

PSP 游戏典藏专辑

4DVD-ROM

ISBN 7-88527-055-1
9 787885 270551 >
定价:8.8元